TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

TERRIFIANT !
LA CHASSE AUX CERVEAUX

EXCLUSIF !!
UN GRAND JEU MYSTERE

DIABOLIQUE !!!
OTHELLO-REVERSI

SUPER !!!!
LA CASSETTE COW-BOY

DOSSIER : LES JEUX D'AVENTURE

5A 31 BD 18 J

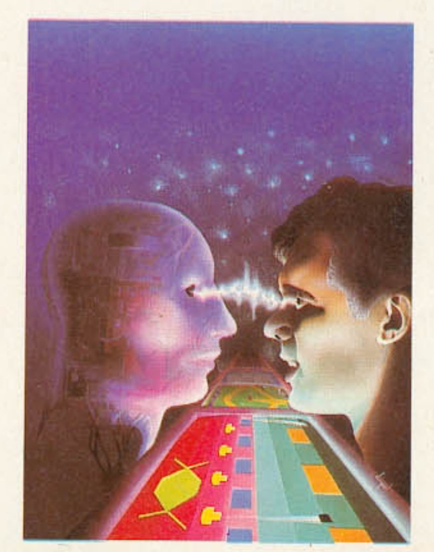
F. Luquel

M 3085-3-15 F N° 3 bimestriel janvier-février 1983 15 F



Sommaire

NUMERO 3 - JANVIER/FEVRIER 1983









Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté situé entre les pages 14-17 et 80-83.

COUVERTURE : DESSIN DE FREDERIC LUGUEL

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • **Rédacteur en chef** : Bruno BARBIER • **Rédaction** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • **Publicité** : Gallia Publicité, 1, rue Tailbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • **Administration** : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • **Administration du journal** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • **CONDITIONS D'ABONNEMENT** : **France** (TTC 4 %) 1 an (6 numéros) : 90 F. 2 ans (12 numéros) : 180 F. **Etranger** : 1 an (6 numéros) : 120 F, 2 ans (12 numéros) : 240 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.78.75. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • **C.C.P.** : 18 900 19 Z.

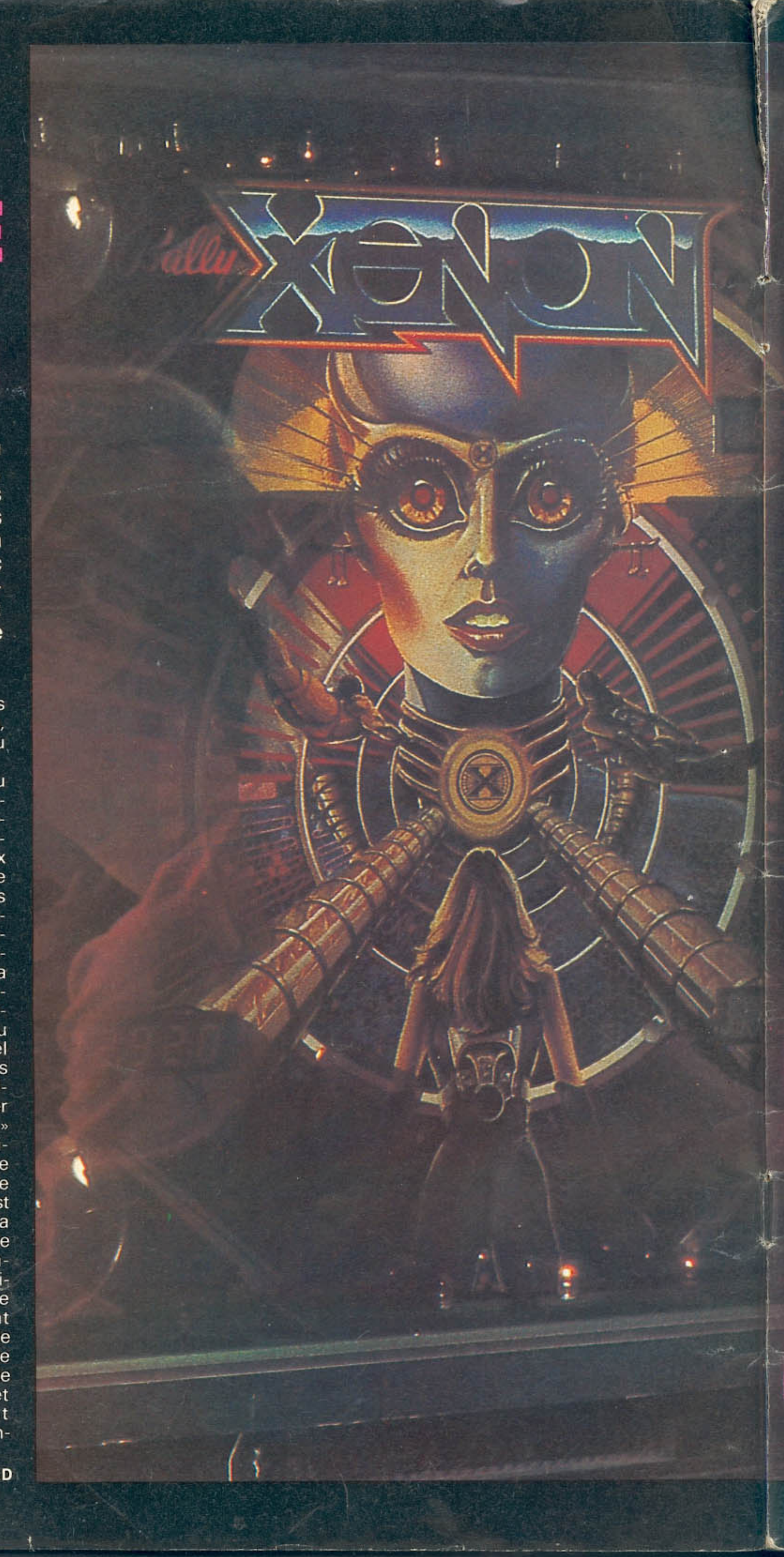
Les Fanas

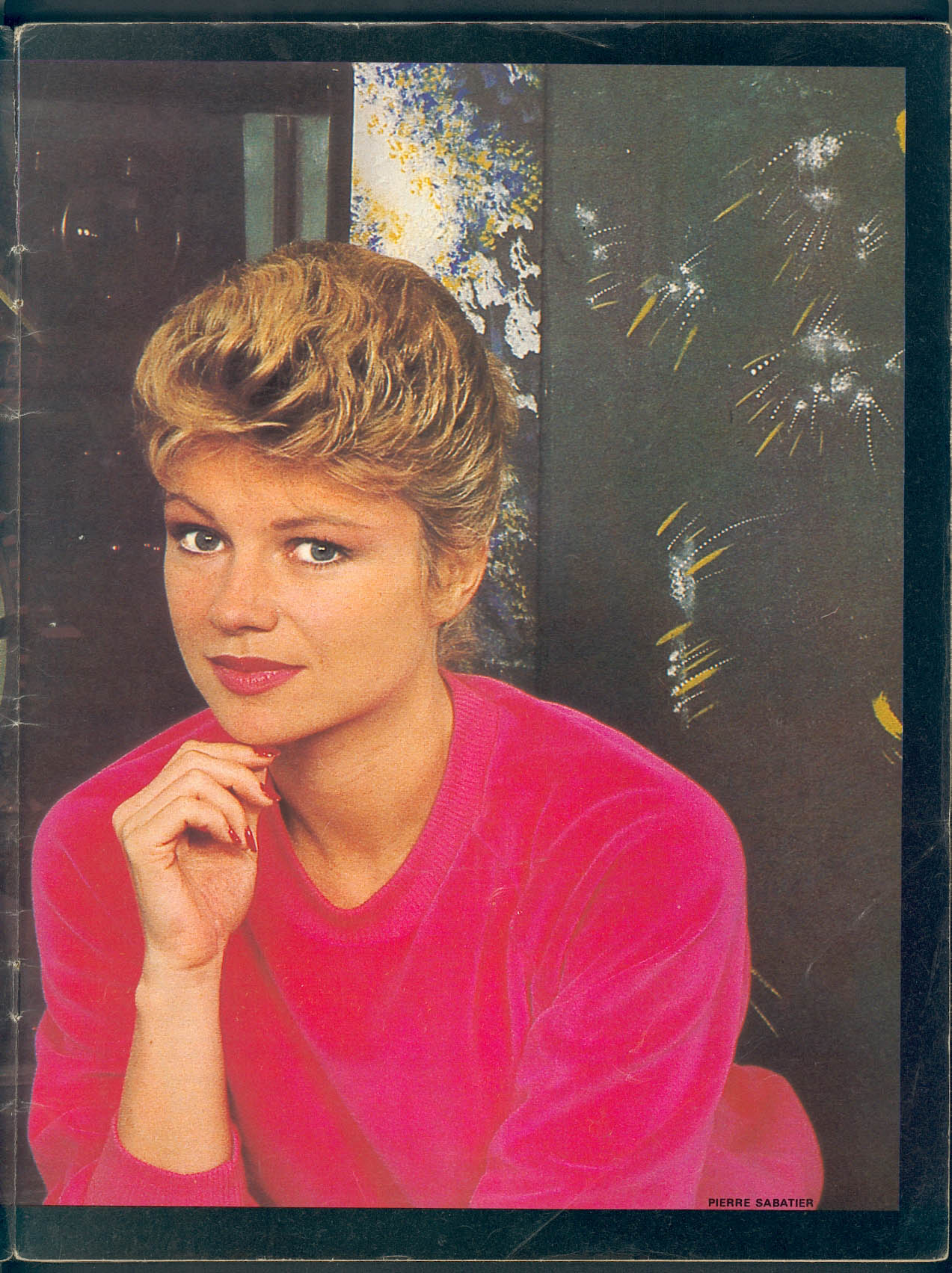
KAREN S'ACHARNE SUR LES MACHINES

Possédée par le démon du rythme et des jeux vidéo, cette jolie blonde n'est pas une ravissante idiote mais une des très rares femmes en France à s'être essayée avec succès à un instrument jusque-là réservé aux hommes : la batterie. Une passionnée d'électronique, et de jeux.

Ce n'est donc pas un hasard si nous l'avons rencontrée à l'Espace Cardin, visitant l'exposition «Shoot Again» ou la merveilleuse histoire du flipper.
Le mètre soixante-dix, le regard bleu accaparé par les déplacements imprévisibles de la bille d'argent, Karen Cheryl affectionne ces turbulentes machines qui clignotent de tous leurs feux et qui ponctuent les conversations de sonorités futuristes. Catapultée vers les hauteurs des hit-parades, avec un prénom profilé comme un missile et des titres qui font vibrer les caisses enregistreuses, Karen sexy et disco déteste la facilité. «Lorsque je suis aux commandes d'un clavier, seule contre l'ordinateur, ou en compétition avec un ou plusieurs partenaires, j'éprouve un réel plaisir, qui va de pair avec les difficultés que je peux rencontrer. C'est merveilleux ! J'aime être capable de repousser mes propres limites toujours plus loin.» Et, avec un regard faussement pudique, elle avoue être très peinée lorsque l'on ne veut voir en elle que cette belle poupée qui chante et qui danse. C'est vrai, Karen Cheryl n'a pas que cela. Elle a le sens de la métaphore, parle d'ordinateurs, comme d'autres parlent de la musique, de jeux vidéo, de tactiques et de « tictaques » et aime avant tout se prendre au jeu.

D. LYARD





PIERRE SABATIER

TILT JOURNAL

Shopping

MICROSCOPIE

Le vidéo club Micro Vidéo persiste et signe. Il propose actuellement à ses clients 150 cassettes de jeu adaptables sur le VCS Atari. Parmi toutes les marques disponibles (Atari, Mattel, Imagic, Tigervision, Activision etc.), on note surtout les spectaculaires cassettes Coleco qui proposent, entre autres, un remarquable *Donkey Kong :* vous pourrez, en louant cette cassette, retrouver, chez vous, Donkey Kong Junior aux prises avec le sinistre Mario.



Autre innovation chez Micro Vidéo, les joysticks utilisés par les joueurs américains y sont désormais disponibles. De formes très étudiées, ils demandent une petite période d'accoutumance mais se révèlent extrêmement confortables à l'usage. De plus, sur certains, le bouton de tir est placé sur le « manche à balai » d'où un gain en rapidité et en précision. Si vous n'avez pas encore atteint la limite des joysticks courants, vous pouvez aussi vous contenter d'y rajouter une boule (meilleure tenue en main) et un support pour fixer le joystick à une table.
Vidéo Club Micro Vidéo,
8, rue de Valenciennes,
75010 Paris. 201-24-30.

ACTIVISION, « THE SHOW »



***Pittfall* et *Mégamania,* les deux dernières cassettes d'Activision, ont remporté un immense** succès, dès leur sortie. Voici la liste des autres titres qui devraient, eux aussi, satisfaire les fans les plus exigeants — *« Sky Jinks » :* un slalom chronométré entre des pylônes, aux commandes d'un vieux coucou. Il faut passer à droite des pylônes rouges et à gauche des bleus : trois secondes de pénalité si vous volez du mauvais côté. Des arbres surgissent parfois : gare au crash...
River Raid : détruisez les vaisseaux ennemis, les hélicoptères, les pétroliers, les avions et les ponts (ouf !) avant que votre Jet ne s'écrase ou ne tombe en panne sèche. La rivière est divisée en 48 sections, avec un pont à la fin de chacune d'elles. Plus on avance, plus la difficulté augmente.
Spider Fighter : votre verger est attaqué par les insectes : détruisez les attaquants avant qu'ils ne mangent tous les fruits. 500 points de bonus si vous résistez à une vague sans perdre un seul fruit.
Sea Quest : des plongeurs, chargés d'or et de diamants, cherchent à regagner votre sous-marin. Dépêchez-vous de les récupérer avant que les requins et d'autres ennemis ne les attaquent.

Dates de parution :
Sky Jinks en février 83.
Spider Fighter en mars 83.
River Raid en avril 83.
Sea Quest en juin 83.

RCA, la société qui importe les cassettes Activision, annonce d'autre part pour février la parution des cassettes compatibles avec les consoles Mattel.

CONSOLE TURBO

La société américaine CBS (Dallas !) se lance dans le jeu vidéo domestique. Elle a dévoilé récemment pour quelques initiés la console Coleco CBS Electronics, dernier cri dans le domaine du jeu vidéo. Plus que de longs discours, les photos des écrans et de la console vous donneront une idée du graphisme et des possibilités offertes par cette petite merveille.



Sachez seulement que différents modules pourraient être rajoutés à l'unité centrale.

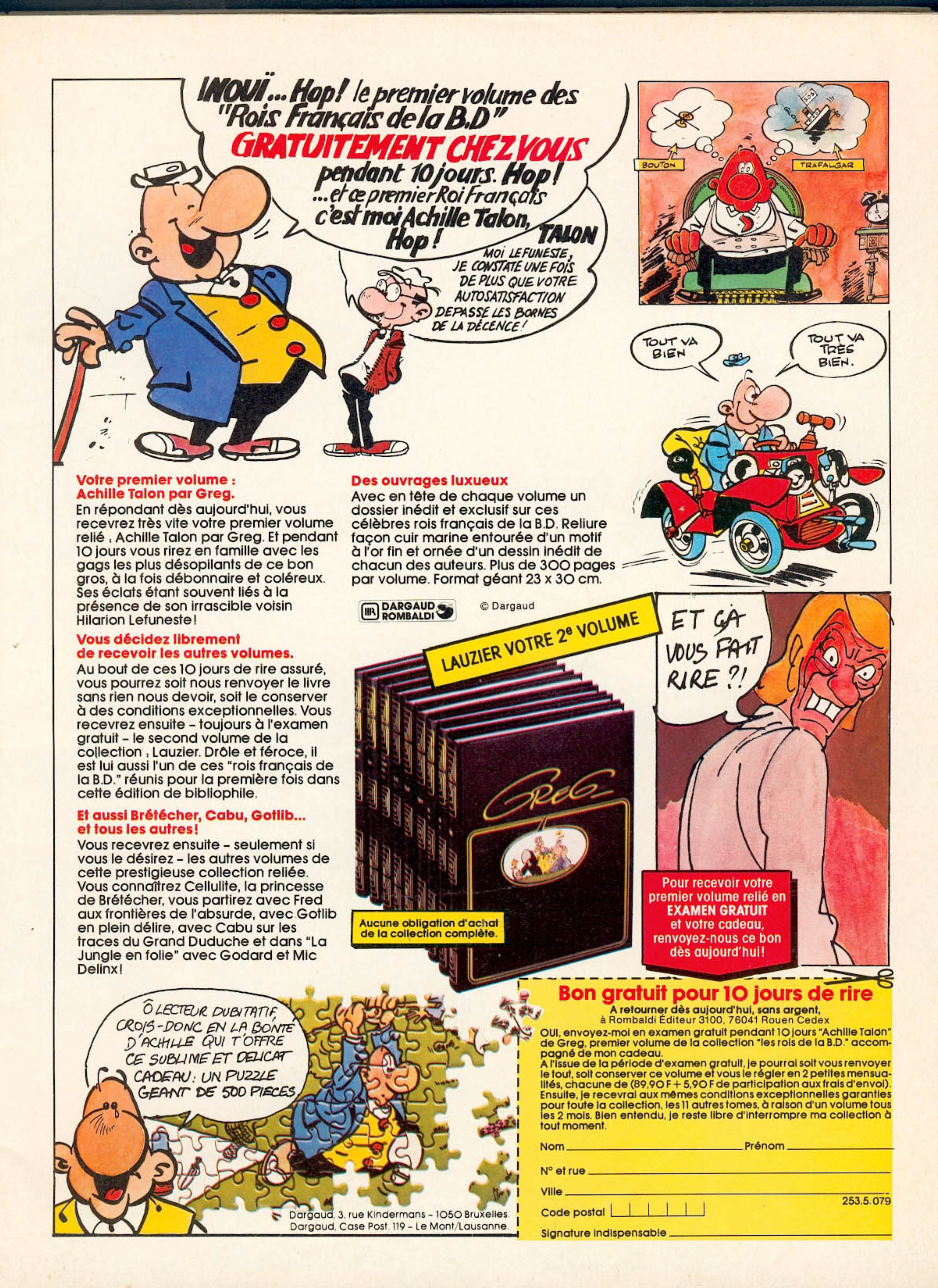
Le module du jeu Turbo : poste de pilotage avec accélérateur et volant, qui permet de conduire son bolide dans un jeu vidéo où la visibilité varie, où les tunnels succèdent aux obstacles, aux virages, etc...

Dans un second temps, ce module servira à d'autres jeux à venir.

Le module d'adaptation des cassettes format Atari : ainsi, le possesseur de la console CBS qui le désire, pourra jouer aux jeux proposés sur le marché, en format Atari. Le module micro-ordinateur, avec clavier de programmation, permettra au système CBS Electronics d'être présent dans le monde de la vidéo informatique en offrant la possibilité de créer ses programmes et même ses propres jeux. Mais il va falloir être patient : les premières cassettes devraient être en France en mars et la console seulement en mai. Nous en reparlerons.

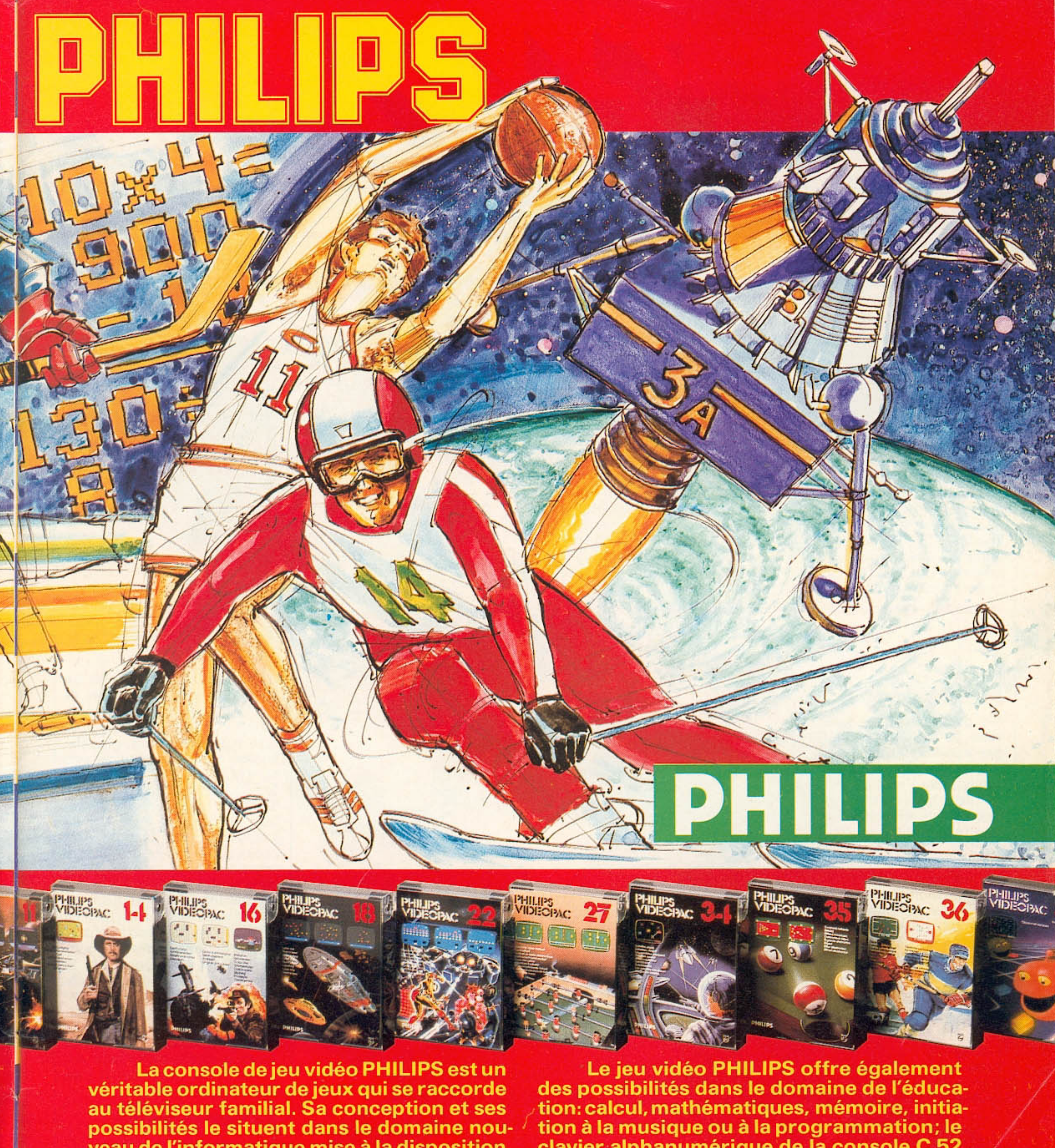
(Suite p. 10)




INOUÏ... Hop! le premier volume des "Rois Français de la B.D" GRATUITEMENT CHEZ VOUS pendant 10 jours. Hop! ...et ce premier Roi Français c'est moi Achille Talon, Hop!
TALON
MOI LEFUNESTE, JE CONSTATE UNE FOIS DE PLUS QUE VOTRE AUTOSATISFACTION DEPASSE LES BORNES DE LA DÉCENCE!
BOUTON
TRAFALGAR
SOS
TOUT VA BIEN
TOUT VA TRÈS BIEN.
Votre premier volume : Achille Talon par Greg.
En répondant dès aujourd'hui, vous recevrez très vite votre premier volume relié : Achille Talon par Greg. Et pendant 10 jours vous rirez en famille avec les gags les plus désopilants de ce bon gros, à la fois débonnaire et coléreux. Ses éclats étant souvent liés à la présence de son irrascible voisin Hilarion Lefuneste!
Vous décidez librement de recevoir les autres volumes.
Au bout de ces 10 jours de rire assuré, vous pourrez soit nous renvoyer le livre sans rien nous devoir, soit le conserver à des conditions exceptionnelles. Vous recevrez ensuite - toujours à l'examen gratuit - le second volume de la collection : Lauzier. Drôle et féroce, il est lui aussi l'un de ces "rois français de la B.D." réunis pour la première fois dans cette édition de bibliophile.
Et aussi Brétécher, Cabu, Gotlib... et tous les autres!
Vous recevrez ensuite - seulement si vous le désirez - les autres volumes de cette prestigieuse collection reliée. Vous connaîtrez Cellulite, la princesse de Brétécher, vous partirez avec Fred aux frontières de l'absurde, avec Gotlib en plein délire, avec Cabu sur les traces du Grand Duduche et dans "La Jungle en folie" avec Godard et Mic Delinx!
Des ouvrages luxueux
Avec en tête de chaque volume un dossier inédit et exclusif sur ces célèbres rois français de la B.D. Reliure façon cuir marine entourée d'un motif à l'or fin et ornée d'un dessin inédit de chacun des auteurs. Plus de 300 pages par volume. Format géant 23 x 30 cm.
DARGAUD ROMBALDI
© Dargaud
LAUZIER VOTRE 2e VOLUME
GREG
Aucune obligation d'achat de la collection complète.
ET ÇA VOUS FAIT RIRE ?!
Pour recevoir votre premier volume relié en EXAMEN GRATUIT et votre cadeau, renvoyez-nous ce bon dès aujourd'hui!
Ô LECTEUR DUBITATIF, CROIS-DONC EN LA BONTÉ D'ACHILLE QUI T'OFFRE CE SUBLIME ET DELICAT CADEAU : UN PUZZLE GEANT DE 500 PIECES
Dargaud, 3, rue Kindermans - 1050 Bruxelles.
Dargaud, Case Post. 119 - Le Mont/Lausanne.
Bon gratuit pour 10 jours de rire
A retourner dès aujourd'hui, sans argent,
à Rombaldi Éditeur 3100, 76041 Rouen Cedex
OUI, envoyez-moi en examen gratuit pendant 10 jours "Achille Talon" de Greg, premier volume de la collection "les rois de la B.D." accompagné de mon cadeau.
A l'issue de la période d'examen gratuit, je pourrai soit vous renvoyer le tout, soit conserver ce volume et vous le régler en 2 petites mensualités, chacune de (89,90 F + 5,90 F de participation aux frais d'envoi). Ensuite, je recevrai aux mêmes conditions exceptionnelles garanties pour toute la collection, les 11 autres tomes, à raison d'un volume tous les 2 mois. Bien entendu, je reste libre d'interrompre ma collection à tout moment.
Nom ____ Prénom ____
N° et rue ____
Ville ____
253.5.079
Code postal
Signature indispensable ____

JEUX VIDEO


40 Cartouches.
SUSPENSE!
REFLEXION!
ACTION!
Flipper
PHILIPS VIDEOPAC 1
PHILIPS VIDEOPAC 4
01 01:42 08
PHILIPS
ORDINATEUR VIDEOPAC
VIDEOPAC 4
C52
PHILIPS
PHILIPS VIDEOPAC 6
PHILIPS VIDEOPAC



La console de jeu vidéo PHILIPS est un véritable ordinateur de jeux qui se raccorde au téléviseur familial. Sa conception et ses possibilités le situent dans le domaine nouveau de l'informatique mise à la disposition des loisirs.

40 cartouches représentent 52 jeux différents (plusieurs milliers de variations possibles). Et beaucoup d'autres sont en préparation.

Le jeu vidéo PHILIPS offre également des possibilités dans le domaine de l'éducation: calcul, mathématiques, mémoire, initiation à la musique ou à la programmation; le clavier alphanumérique de la console C 52 est alors indispensable pour introduire les données ou les réponses.

Le système VIDEOPAC fabriqué en France bénéficie de l'expérience de PHILIPS dans le domaine de la vidéo et de l'informatique.

PHILIPS VIDEOPAC

TILT JOURNAL

Shopping

AMOUR, TOUJOURS...

C'est confirmé : les cassettes Imagic sont désormais compatibles avec les consoles Mattel. Les titres présentés ? *Swords and Serpents, Atlantis, Micro Surgeon, Demon Attack* et *The Beauty And The Beast*. Le graphisme est remarquable, certaines idées géniales (dans Micro Surgeon, vous êtes injecté à l'intérieur d'un corps humain et vous partez en guerre contre la maladie) ; *The Beauty And The Beast* met en scène King-Kong : il jette des projectiles pour vous renverser mais si vous attrapez les cœurs que vous envoie votre fiancée prisonnière, vous êtes invulnérable pour un temps ! Bref, le succès n'est pas bien loin.

BOEING

Tactique opposée chez Thorn EMI qui rejoint également la famille des jeux vidéo avec 21 programmes hyper sophistiqués pour la série 400/800 d'Atari et 2 pour le VIC 20 de Commodore. La campagne promotionnelle qui accompagnera le lancement de ces produits en Angleterre coûtera en effet 400 000 dollars. Thorn Emi a par ailleurs annoncé lors du dernier Vidcom la parution en France des programmes de jeu pour Atari 400 et 800. Vous pourrez ainsi vous initier au pilotage d'un Boeing 707 : émotions fortes garanties.

Coulisses

STARS

Dernière folie holywoodienne : s'offrir, en cadeau de Noël, une des dernières machines d'arca-des parues : les superstars se battent pour avoir, chez eux, Pac Man ou Tron.

TRANSFORMATION REUSSIE

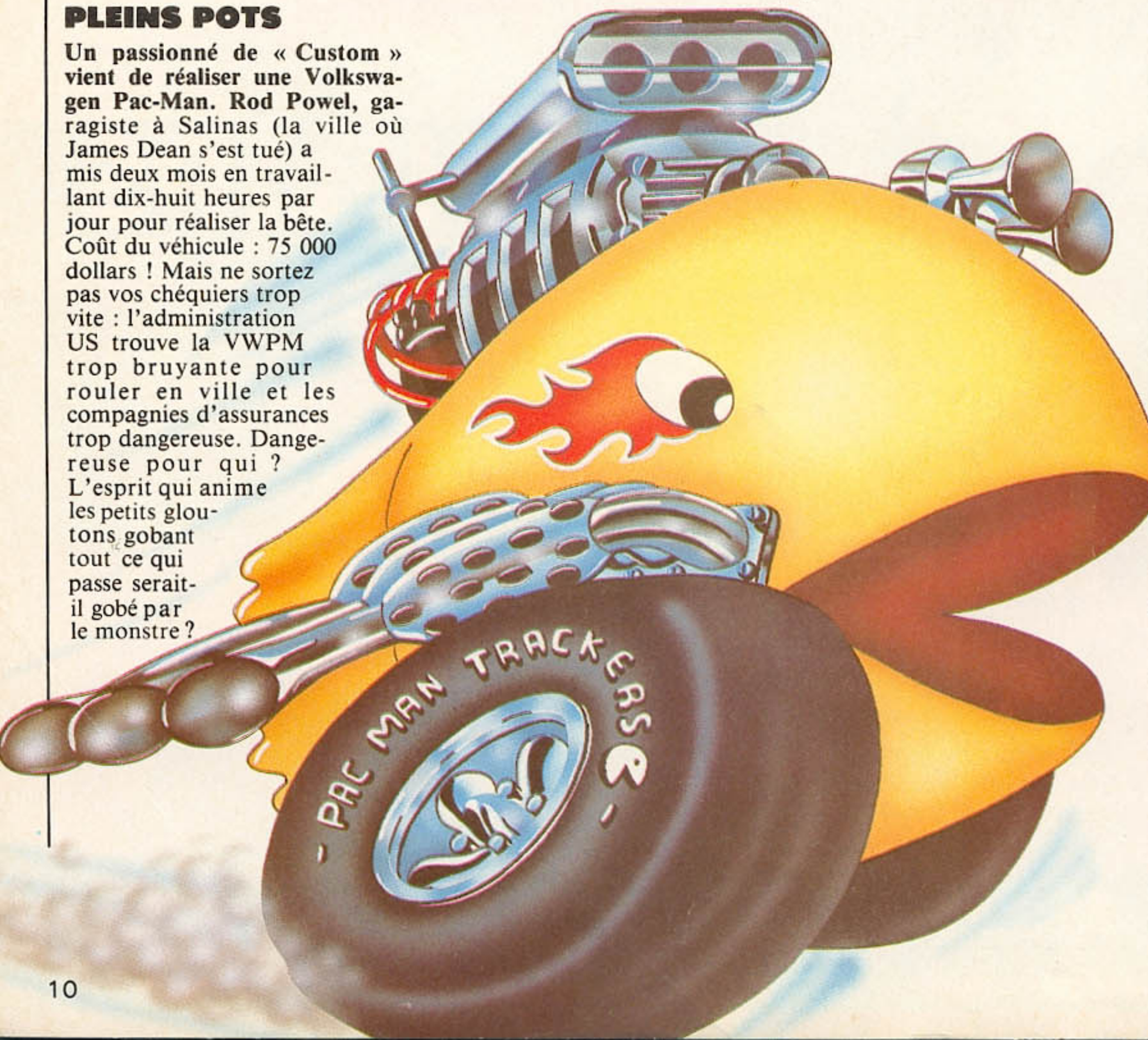
Nouveau venu sur la marché des jeux, VDI (Video Direct International) lancera en février de nouveaux jeux d'arcade. La solution retenue (1 seul boîtier sur lequel peuvent s'adapter 51 jeux différents) séduira sans aucun doute les professionnels : en 10 minutes, vous pouvez transformer totalement votre jeu... VDI aurait d'autres projets mais... chut !



Curieux

PLEINS POTS

Un passionné de « Custom » vient de réaliser une Volkswagen Pac-Man. Rod Powel, garagiste à Salinas (la ville où James Dean s'est tué) a mis deux mois en travaillant dix-huit heures par jour pour réaliser la bête. Coût du véhicule : 75 000 dollars ! Mais ne sortez pas vos chéquiers trop vite : l'administration US trouve la VWPM trop bruyante pour rouler en ville et les compagnies d'assurances trop dangereuse. Dangereuse pour qui ? L'esprit qui anime les petits gloutons gobant tout ce qui passe serait-il gobé par le monstre ?



A LA RECHERCHE DE L'ARCHE

Atari vient de présenter au Consumer Electronic Show de Las Vegas (USA) sa nouvelle console. Elle recevra un nouveau type de cassettes, plus élaborées, mais un adaptateur permettra d'employer celles de format courant qui ne seront donc pas abandonnées. Avantage du nouveau système : un graphisme plus élaboré, des couleurs plus vives. De plus, il n'y aura plus qu'une seule commande et la possibilité d'arrêt sur image en cas de « fâcheux ».La date d'arrivée en France n'est pas encore fixée, mais elle sera sûrement plus lointaine que la sortie de la nouvelle cassette inspirée du film « Les aventuriers de l'arche perdue », prévue pour février. Dans cette cassette, le joueur tiendra le rôle d'Indiana Jones et explorera 13 lieux différents, à la recherche de l'arche...

FAVORITISME

Méfiance ! Lors des prochains championnats du monde de jeux vidéo, les Américains ris-quent d'être avantagés : ils disposent maintenant pour s'entraîner de cassettes vidéo qui leur expliquent comment battre les programmes actuellement disponibles. A quand les cours par correspondance !

(Suite p. 14)



POUR OBTENIR PLUS DE VOTRE ZX81

MICRO-ORDINATEURS
LA CONDUITE DU ZX 81
Gabriel NOLLET

MICRO-ORDINATEURS
ZX 81 À LA CONQUÊTE DES JEUX !
Philippe OROS
Alain PERBOST

MICRO-ORDINATEURS
LANGAGE MACHINE, TRUCS ET ASTUCES SUR ZX 81
Gabriel NOLLET

CASSETTE

ZX 81 A LA CONQUETE DES JEUX

Par P. Oros et A. Perbost

128 pages - 65 F

Voici 35 jeux plus fascinants les uns que les autres, une façon amusante d'acquérir des connaissances en programmation. Soyez tour à tour Pilote de chasse, Gardien de but, Seigneur féodal ou Commandant d'un vaisseau spatial...
31 jeux sont à réaliser avec 1 K octet.
4 jeux nécessitent 16 K.

LA CONDUITE DU ZX 81

Par G. Nollet

128 pages - 65 F

Comment réaliser des programmes en langage machine, économiser la place mémoire, chaîner des programmes sur cassette avec passage de paramètres, faire des graphiques animés ! Et si vous possédez un ZX 80 ? Comment utiliser la commande SLOW comme sur le ZX 81.

LANGAGE MACHINE, TRUCS ET ASTUCES SUR ZX 81

Par G. Nollet

184 pages - 75 F

Ce livre vous apprend comment générer une instruction REM de 1, 2, 3... 10 K octets, scruter le clavier, obtenir des graphiques animés, maîtriser le buffer d'affichage, utiliser un assembleur, où et comment, stocker un programme écrit en langage machine...

ZX 81 A LA CONQUETE DES JEUX (CASSETTE)

3 jeux 16 KRAM - 65 F

Elle comporte les programmes de 3 jeux 16 K RAM proposés dans le livre ci-contre et vous permet d'éviter plusieurs heures de frappe puisque quelques minutes suffisent pour charger vos programmes. Vous pourrez, en évitant un travail fastidieux, résoudre le diabolique Rubik's Cube, détruire un mur de briques géant, ou bien sortir d'un labyrinthe infernal.

Dans les Librairies, boutiques MICRO ou LIBRAIRIE EYROLLES, 61 bd Saint-Germain, 75240 PARIS cedex 05

TI

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de* :
☐ ZX 81 CONDUITE (N° 8598) .... 65,00 F
☐ ZX 81 LANGAGE MACHINE (N° 8618) 75,00 F
☐ ZX 81 JEUX-LIVRE (N° 8616) .... 65,00 F
☐ ZX 81 JEUX-CASSETTE (N° 8620) .... 65,00 F

*Cocher la case correspondante
Port en sus : 10 F. Par ouvrage supplémentaire : 2 F

NOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

____

____

« J'ai installé un antivol

Depuis longtemps, je me demandais "l'électronique, comment ça marche?". La réponse était dans le coffret pratique de l'électronique, où tous les éléments nécessaires étaient réunis. Mais "comment s'en servir?".
Heureusement, un guide pratique l'accompagnait, qui indiquait la marche à suivre. Toutes les notions expliquées débouchaient sur des expériences concrètes. Quand je lisais: "une diode ne laisse passer le courant que dans un sens", une expérimentation pratique me le prouvait aussitôt. Pas besoin d'être fort en maths. Je branchais, je soudais, je connectais, et mon premier circuit électronique était là, dans mes mains! Essayez à votre tour, vous ne risquez rien puisque vous pouvez examiner le coffret gratuitement pendant 15 jours. En plus, vous recevez un cadeau que vous pouvez conserver même si vous ne gardez pas le coffret après l'examen.



électronique avec sirène. »

Un guide, c'est fait pour vous conduire et le Guide Pratique de l'Electronique me conduisait bien. Je n'avais qu'à le suivre et je comprenais autant avec ma tête qu'avec mes doigts.



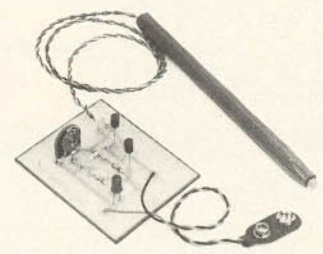
Je m'amusais, comme un gosse avec son "meccano"! A cette différence près que je réalisais des transformations pratiques que bien peu de gens peuvent se vanter d'avoir actuellement chez eux.



J'avais vraiment tout ce qu'il fallait dans le coffret. Pas un élément ne manquait! Et quel bon matériel, solide comme pour un professionnel. C'est fou tout ce que j'ai fait!



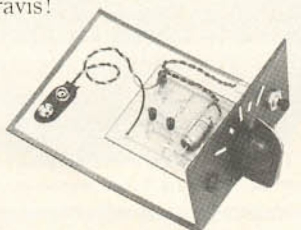
J'ai aussi mis au point un déclencheur photo-électrique. Plus besoin d'appuyer sur un bouton. Quand il commence à faire sombre, les lampes s'allument.



Voici le détecteur de température qui permet d'économiser le chauffage sans grelotter. Il arrête ou met en route mon chauffage en fonction de la chaleur ambiante.



Je me suis même amusé à fabriquer un émetteur radio. Les kits contenus dans le coffret me le permettaient. Les enfants sont ravis!



Je n'ai pas oublié la cuisine! Maintenant, ma femme peut commander son grille-pain ou sa cafetière électrique pour la durée juste nécessaire. Une vraie magie!



Pourquoi ne pas continuer? Ça ne coûte pas bien cher puisque je fais tout moi-même. J'ai plein d'idées, et je suis sûr que, vous aussi, vous vous laisserez prendre au jeu et que vous aurez des idées encore meilleures que les miennes!

Un examen gratuit

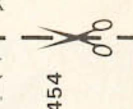
Demandez-vite ce coffret. Vous ne payez que 70 F (50 F de caution + 20 F de frais d'envoi) aujourd'hui avec votre demande d'examen gratuit. Si vous n'êtes pas totalement intéressé, vous nous retournerez le coffret complet après l'avoir examiné gratuitement pendant 15 jours, et vous serez intégralement remboursé. Vous bénéficiez en outre de conditions pratiques et avantageuses.

Des facilités de paiement

Vous réglez le coffret en une ou plusieurs fois. Le prix est le même: après votre paiement de 70 F joint à la demande d'examen gratuit, 3 mensualités de 170 F ou 1 seul versement de 510 F. Au total, 580 F.

Avec votre coffret, un cadeau!

Vous recevrez avec votre coffret un poster en couleurs que vous afficherez et consulterez souvent car c'est un tableau de reconnaissance des composants de l'électronique et de déchiffrage de leur valeur. Vous conserverez ce cadeau même si vous retournez le coffret après l'examen gratuit.



Dans ce coffret des éléments de professionnel!

Pour monter nos 7 kits électroniques complets: détecteur photoélectrique, émetteur radio, minuterie, relais, sirène antivol, détecteur de température, kit d'apprentissage, vous trouverez des fiches détaillées et le matériel technique de montage: 1 fer à souder et de la soudure, 1 pince plate, 1 relais, 1 micro, 1 haut-parleur, 31 résistances, 11 condensateurs, 11 transistors, 9 diodes, 4 potentiomètres, 1 photo-résistance, 1 thermistance, 1 self, 2 interrupteurs, du fil de câblage, et le guide pratique de l'Electronique (160 pages).

Vos garanties

Votre coffret vous est expédié dès réception de votre demande.
Vous pouvez le retourner au terme de l'examen gratuit de 15 jours, et vous êtes immédiatement remboursé des 70 F joints à votre demande d'examen gratuit.
Vous conservez votre cadeau, même en cas de retour du coffret. La qualité des éléments est entièrement garantie. Si l'un était par hasard défectueux, il serait automatiquement remplacé.
En commandant votre coffret, vous entrez dans un club qui vous offre la possibilité d'acquérir de nouveaux Kits et éléments électroniques.
Déjà plus de 8000 coffrets distribués, c'est votre meilleure garantie!

UNIFORMATION METHODE

"Créer pour comprendre"
Route de Neufchâtel - 3000 X ROUEN - 76025 ROUEN CEDEX

Bon d'examen gratuit

à retourner à Uniformation Méthode, route de Neufchâtel, 3000 X Rouen, 76025 Rouen Cedex.

454

OUI, envoyez-moi pour un examen de 15 jours votre coffret complet pratique de l'électronique et mon cadeau.
Je joins un chèque de 70 F (50 F de caution + 20 F de frais d'envoi), à l'ordre de SOGEFORM. Si au terme des 15 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous renverrai le coffret complet, mais je garderai le cadeau et je serai entièrement remboursé de mes 70 F. Si par contre, je souhaite garder ma méthode, je paierai le solde:

☐ soit au comptant: 510 F (prix total: 70 F + 510 F = 580 F).
☐ soit en 3 mensualités de 170 F (prix total; 70 F + 3 fois 170 F = 580 F).

Nom: ______________ Prénom: ______________

Profession (facultatif): ______________ Age (facultatif): ______________

Adresse: ______________ Tél (facultatif): ______________

Code postal: ______________ Ville: ______________

Signature: ______________

TILT JOURNAL

Rencontres

ESPRIT ES-TU LA ?



Plus de 150 fanatiques se sont retrouvés à l'occasion de la finale Inter club de la France des chiffres et des lettres, organisée le samedi 6 novembre au Sofitel-Sèvres à Paris. Le titre de champion de France a été âprement disputé entre les quatre demi-finalistes : M. Chauveau, de Marseille, M. Suys, de Bordeaux, M. Meley, de Saint-Etienne, et M. Cordier, de Paris. C'est finalement M. Chauveau qui a remporté la victoire. Rappelons, pour les amateurs, que les chiffres et les lettres ont donné naissance à un jeu électronique fabriqué par Nathan, qui respecte « à la lettre » l'esprit du jeu.

RENDEZ-VOUS A MARSEILLE

Une bonne idée des organisateurs de la Foire de Marseille : la création d'un « Salon international des jeux de l'esprit stratégiques et électroniques » qui se tiendra du 18 au 28 mars prochains au Palais des Congrès de la cité phocéenne. Au programme : énigmes, batailles navales, carré chinois, échecs, bridge, jeux électroniques etc. Un grand rendez-vous à ne pas manquer.

Concours

HONNEUR AUX VAINQUEURS !

Le dernier Salon de l'enfance (qui se tenait au palais de la Défense à Paris en novembre dernier) a vu se dérouler sur le stand TILT - TELE POCHE - ATARI deux finales particulièrement animées. D'abord, celle de notre grand concours du numéro 1 sur cassette « Asteroïds » qui devait départager les scores dépassant 100 000 points. Prix : une console VCS Atari pour le premier et des cassettes pour les 7 suivants.

Voici donc les résultats tant attendus :

1er : Raynald Seguin, 2e : Laurent Quevatre, 3e : Frédéric Ducrot, 4e : Guillaume Boisseau, 5e : Daniel Lehenry, 6e Somera Nguon, 7e : Jean-Christophe Israël.



Raynald Seguin (1er) entouré des finalistes du challenge Asteroïds.

Autres résultats : ceux de l'« Atariatlhon », monumentale épreuve qui a vu chaque jour s'affronter des centaines de concurrents. Les trois vainqueurs de la finale ont ainsi reçu, à l'issue de la finale, une médaille d'or, d'argent et de bronze.

1re série *(Asteroïds - Super Breakout - Circus Atari)*

1 - Franck Marchal, 25 744.
2 - Patrice Robert, 20 280.
3 - Antoine Vareille, 15 806.
4 - Lionel Sellier, 9 355.
5 - Jean-Michel Petrucen, 5 734.
6 - Romain Montel, 1 808.

2e série *(Asteroids - Super Breakout - Circus Atari)*

1 - Frédéric Zipperlin, 25 047.
2 - Kalid Bounouh, 17 155.
3 - Amalia Ligouri, 15 198.
4 - Adbel Bounouh, 14 515.
5 - Michel Margas, 9 987.

3e série *(Yars' Revenge - Pac Man - Space Invaders)*

1 - Antoine Vareille (médaille d'or), 192 044.
2 - Frédéric Zipperlin (médaille d'argent), 163 809.
3 - Kalid Bounouh (médaille de bronze), 113 691.
4 - Franck Marchal, 107 208.
5 - Patrice Robert, 100 531.
6 - Amalia Ligourt, 42 179.



Atariathlon : Antoine Vareille entouré de Frédéric Zipperlin et Kalid Bounouh.

Hola!

LA CLE DU PROBLEME

Oui, il s'est bien glissé une erreur (Tilt n° 1) dans la programmation du jeu le Château hanté pour TI 58. L'emploi de l'instruction DSZ n'est pas correct. Voici la clé du problème : le manuel Texas Instrument signale que l'instruction DSZ ne peut être utilisée qu'avec une mémoire comprise entre 0 et 9. Il faudra donc placer tous les nombres qui se trouvaient en STO 13, dans une nouvelle mémoire STO 08. Vous devrez entrer dans le programme initial le nombre 8 (ou bien 08) aux lignes suivantes : 11 - 37 - 42 - 61 - 66 - 103 - 118 - 122 - 135 - 178 - 190.

Dans l'explication du jeu, il vous est précisé d'éteindre la machine, après y avoir introduit le programme, ce qui est fortement déconseillé pour la TI 58 et TI 59 car cela aurait pour effet d'effacer tout le programme (bien-sûr ceci n'est pas valable pour la TI 58 C).

Un autre détail : l'instruction RTN, correspond aux touches INV SBR, il ne faut surtout pas les remplacer par l'instruction R/S, qui ne permettrait pas l'emploi des différents sous-programmes.

En ce qui concerne le listing du programme, il s'est produit une inversion à partir de la ligne 80. Allez directement à la ligne 81 et non 121. De même à la ligne 120, allez directement à la ligne 121 et non 161. Introduire la suite du programme normalement.

Vous êtes enfin prêt à jouer, bonne chasse aux trésors.

Profitez de cette offre exceptionnelle ! Pour économiser 18F et recevoir en cadeau "JEUX EN TETE" renvoyez-nous votre titre d'abonnement privilégié aujourd'hui même.



CORRESPONDANCE-RÉPONSE

Valable du 01.10.82 au 30.09.85

A utiliser seulement en France métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g.

URGENT
NE PAS AFFRANCHIR

T

TILT
AUTORISATION 1662 75
75085 PARIS CEDEX 02

pour devenir un vrai champion.

- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le "spécialiste" qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.
- Vous pouvez gagner des super-cadeaux de TILT car des concours sont régulièrement proposés avec des lots importants.

3 Vous recevrez un cadeau : JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc... De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

Aujourd'hui même renvoyez la carte ci-contre.



Concours

HONNEUR AUX VAINQUEURS !

Le dernier Salon de l'enfance (qui se tenait au palais de la Défense à Paris en novembre dernier) a vu se dérouler sur le stand TILT - TELE POCHE - ATARI deux finales particulièrement animées. D'abord, celle de notre grand concours du numéro 1 sur cassette « Asteroïds » qui devait départager les scores dépassant 100 000 points. Prix : une console VCS Atari pour le premier et des cassettes pour les 7 suivants.

Voici donc les résultats tant attendus :

1er : Raynald Seguin, 2e : Laurent Quevatre, 3e : Frédéric Ducrot, 4e : Guillaume Boisseau, 5e : Daniel Lehenry, 6e Somera Nguon, 7e : Jean-Christophe Israël.



Raynald Seguin (1er) entouré des finalistes du challenge Asteroïds.



Atariathlon : Antoine Vareille entouré de Frédéric Zipperlin et Kalid Bounouh.

Hola !

LA CLE DU PROBLEME

Oui, il s'est bien glissé une erreur (Tilt n° 1) dans la programmation du jeu le Château hanté pour TI 58. L'emploi de l'instruction DSZ n'est pas correct. Voici la clé du problème : le manuel Texas Instrument signale que l'instruction DSZ ne peut être utilisée qu'avec une mémoire comprise entre 0 et 9. Il faudra donc placer tous les nombres qui se trouvaient en STO 13, dans une nouvelle mémoire STO 08. Vous devrez entrer dans le programme initial le nombre 8 (ou bien 08) aux lignes suivantes : 11 - 37 - 42 - 61 - 66 - 103 - 118 - 122 - 135 - 178 - 190.

Dans l'explication du jeu, il vous est précisé d'éteindre la machine, après y avoir introduit le programme, ce qui est fortement déconseillé pour la TI 58 et TI 59 car cela aurait pour effet d'effacer tout le programme (bien-sûr ceci n'est pas valable pour la TI 58 C).

Un autre détail : l'instruction RTN, correspond aux touches INV SBR, il ne faut surtout pas les remplacer par l'instruction R/S, qui ne permettrait pas l'emploi des différents sous-programmes.

En ce qui concerne le listing du programme, il s'est produit une inversion à partir de la ligne 80. Allez directement à la ligne 81 et non 121. De même à la ligne 120, allez directement à la ligne 121 et non 161. Introduire la suite du programme normalement.

Vous êtes enfin prêt à jouer, bonne chasse aux trésors.

18F d'économie
+1 cadeau



Vous avez tout intérêt à vous abonner tout de suite

1 Vous économiserez 18 F.

En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 18 F sur votre abonnement d'un an : vous ne réglerez en effet que 72 F pour 6 numéros au lieu de 90 F, prix au numéro. Et puis vous êtes assuré que ce prix ne bougera pas puisqu'il sera payé une fois pour toutes.

2 Vous recevrez TILT, dès parution tous les 2 mois.

Dès que TILT sort de presse, les numéros des abonnés sont expédiés sans délai.

Et vous savez que dans chaque numéro de TILT :
- vous découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant première (consoles, micro ordinateurs, flipper, échecs, backgammon, jeux de poche, calculettes).
- Vous choisissez les plus performants grâce à des tests complets et détaillés.
- Vous améliorez vos performances car TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai champion.
- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le "spécialiste" qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.
- Vous pouvez gagner des super-cadeaux de TILT car des concours sont régulièrement proposés avec des lots importants.



3 Vous recevrez un cadeau : JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc... De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

Aujourd'hui même renvoyez la carte ci-contre.

NOAO

JEUX VIDÉO

LA CHASSE AUX CERVEAUX A COMMENCÉ

Les fourmis ont gagné la bataille des puces. Message secret ? Non, réalité économique. En Asie, on s'est fait depuis longtemps les champions de ces petites merveilles qui révolutionnent notre univers électronique : les microprocesseurs. Mais les programmes qu'il faut leur donner à dévorer représentent un enjeu encore plus considérable. Dans le plus grand secret, les Américains ont déployé une stratégie éblouissante qui gagne timidement l'Europe engourdie. Pour Tilt, Olivier Chazoule est allé voir ce qui se prépare.

Cinq milliards de dollars ! C'est le chiffre d'affaires de l'industrie des jeux électroniques aux Etats-Unis pour cette année, soit presque autant que le budget de la NASA (5,6 milliards) pour 1981. Et comme le fait remarquer Len Albin, un des spécialistes américains de la question : « La NASA ne reçoit pas une navette gratuite pour un score de 10 000 points. »
Aux abords de Central Park, les enfants new-yorkais arborent fièrement leurs tee-shirts décorés à la gloire de *Pac-Man*. Un peu plus loin un commerçant propose des ballons ornés de la même petite bête gloutonne ou des casques dont les antennes sont formées de ressorts avec au bout... l'inévitable mangeur et ses inséparables fantômes. Je cherche refuge dans un taxi et je retrouve le terrible animal à côté de l'interdiction de fumer. Le chauffeur a écrit en dessous de la figurine ricanante : « que le *Pac-Man* nous protège ». Pas de doute je suis tombé dans le piège des jeux électroniques qui envahissent tout !

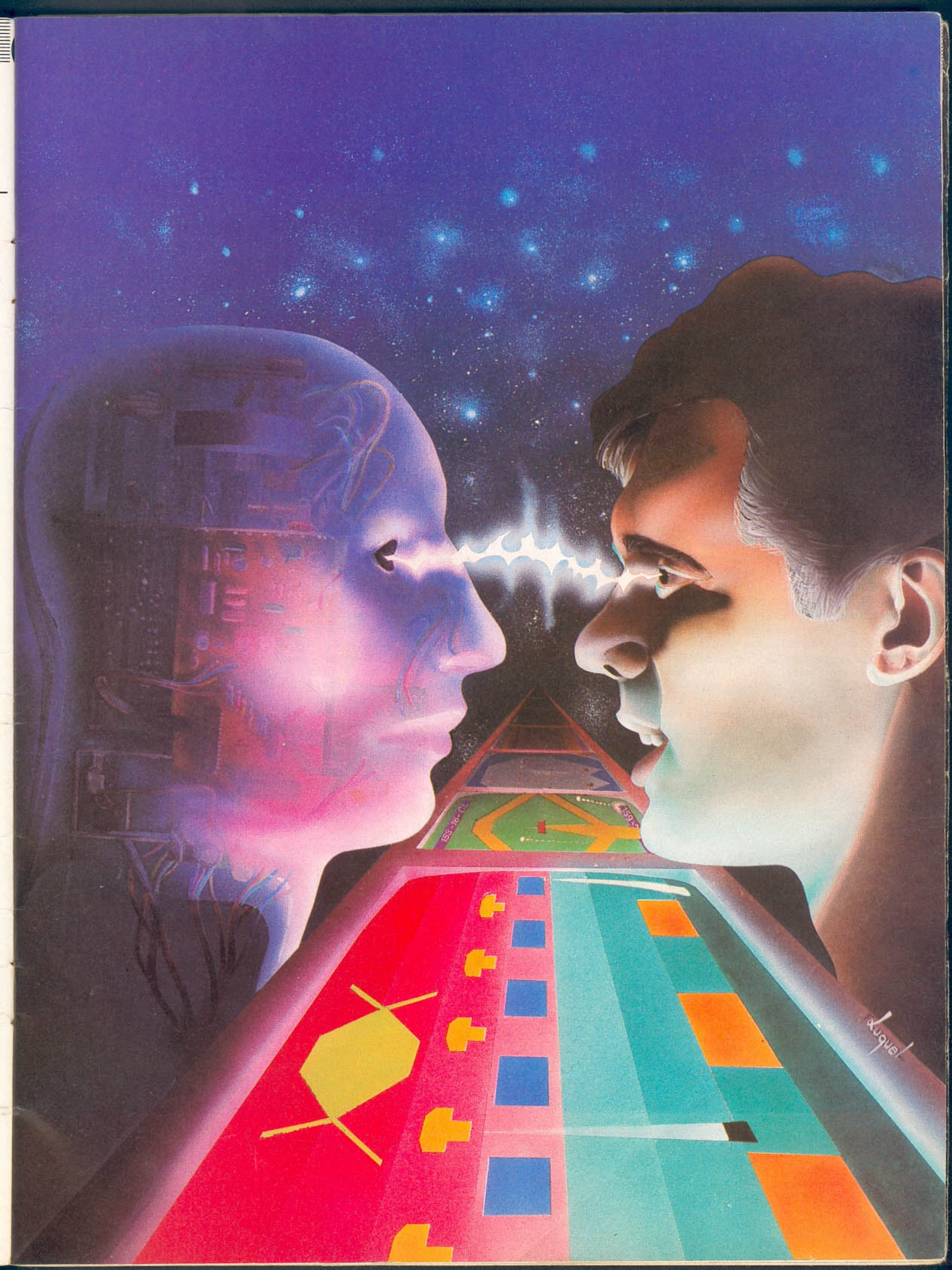
PESANT SILENCE

Je crois échapper au traquenard en me précipitant dans un cinéma où on projette le dernier film des studios Walt Disney, Tron. J'en ressors les yeux pleins de flashes et de lumières vives pour tomber sur une publicité pour les nouvelles cassettes VCS, inspirées du film. Pas plus de chance avec E.T. dont l'adaptation en jeu vidéo est annoncée pour bientôt.
Vaincu, j'entre dans une des nombreuses salles spécialisées de la 5e Avenue et trouve pêle-mêle les grands classiques tels que *Defender, Asteroïds, Missile Command, Galaxian* et *Moon Cresta*, et surtout la vedette incontestée, *Space Invaders* (qui semble avoir survécu à toutes les modes passagères) mais aussi *Donkey Kong, Qix, Tempest* et *Scramble*. Et il y en a des nouveaux dans tous les coins qui invitent les joueurs à glisser leur obole dans la fente sacrée.
A Las-Vegas, même scénario où je constate avec stupeur que les slot-machines sont remplacées petit à petit par des simulateurs électroniques. Au lieu du traditionnel bruit de mécanique, c'est un pesant silence qui accompagne le mouvement de mon bras. Les fruits magiques ne sont plus que des images sur un écran vidéo ! Impossible d'y échapper ! Les machines de poker électronique me guettent pour une nouvelle donne. Cette fois, je m'avoue vaincu et n'ai plus qu'à me demander : « Où vont-ils bien chercher tout ça ? ».
Précisément, l'enjeu économique est tel que les fabricants se livrent à une course effrénée pour découvrir l'idée qui les propulsera au firmament des jeux vidéo. Tel est bien le problème, inventer, et inventer encore pour se maintenir au niveau, pour ne pas être dépassé par le concurrent, pour attirer les millions de joueurs réguliers ou occasionnels qui retrouvent chaque jour avec fièvre les salles de jeu, les cafés, les salles d'attente des gares et des aéroports, mais aussi les supermarchés, certains hôtels et même les discothèques, jusqu'à présent réservées à la danse. Il faut de nouvelles idées pour nourrir les jeux de café, mais aussi les consoles vidéo d'appartement, les mini-jeux électroniques, les micro-ordinateurs et les jeux électroniques de table. Il en faut beaucoup pour alimenter les 14 % des 80 millions de postes de télévision américains qui en sont équipés. Il en faudra encore plus quand l'Europe connaîtra son rythme de croissance normal dans ce domaine, puisque seulement 1 % des foyers européens qui possèdent un petit écran couleur disposent d'une console de jeux. On estime que les ventes sur le vieux continent atteindront un million de consoles cette année et trois millions l'année prochaine ! Deux millions de consoles devraient être vendues dans les cinq prochaines années rien qu'en France, et dix, douze ou quinze millions de cassettes, soit plus de 6 milliards de francs.

COPIER LE JEU MIRACLE

On comprend que chacun se lance dans la bataille en espérant prendre deux ou trois longueurs d'avance sur le voisin. Car c'est une caractéristique de l'électronique en général et des jeux électroniques en particulier que de susciter méfiance, jalousie et espionnage industriel entre les fabricants. Ici, plus que partout ailleurs, on pénètre dans un monde de suspicion et de secret. Tout le monde veut bien donner des indications sur ses jeux qui sont bien entendu les plus performants et les plus amusants, mais tout le monde ferme sa porte quand on évoque le problème de la création. Il s'agit en effet d'inventer de nouveaux jeux intéressants, mais aussi de les inventer vite et de les inventer loin des yeux et des oreilles indiscrets. Ensuite la commercialisation doit être très rapide pour éviter de laisser les concurrents souffler un peu et les empêcher de copier le jeu miracle. C'est ainsi que plusieurs fabricants ont été condamnés pour avoir enfreint la loi américaine qui interdit de faire de la promotion pour les produits qui ne sont pas encore disponibles dans le commerce.
Créer un jeu d'arcade est sans doute l'exercice le plus difficile dans la création de jeux électroniques. La raison essentielle réside dans le fait que la plupart de ces jeux se déroulent en temps réel, c'est-à-dire que la machine ne doit pas donner à l'utilisateur l'impression qu'elle réfléchit. Elle doit au contraire répondre à la commande exercée sur le stick, la molette ou le clavier. Ceci demande des microprocesseurs de grande capacité, et des temps de recherche plus longs que pour les autres jeux.
Compte tenu des goûts du public qui varient très rapidement et réclament sans cesse de nouvelles histoires et images plus réalistes, il faut accroître en permanence le nombre d'informations stockées dans la mémoire et donc utiliser encore et toujours les dernières sophistications informatiques. C'est pourquoi les importateurs sont obligés de se tourner vers le marché américain, et de plus en plus vers le marché japonais. Ils vont choisir sur place les dernières nouveautés créées par les usines nipponnes et les achètent quand elles leur paraissent convenir à leur marché. Mais attention, on ne leur vend pas des programmes ni des circuits qui seraient utilisables pour différents jeux mais uniquement des « cartes ». Ces « cartes » sont des plaques de circuit conçues uniquement pour un jeu, elles ▶

FREDERIC LUGUEL


Luquet

Allez voir ce que recèlent les nouvelles cavernes d

sont inviolables, impiratables et innimitables. Ceux qui ont voulu s'en servir pour introduire des variantes se sont tous cassé le nez. Une carte vaut à peu près 2 000 francs et les importateurs les achètent par mille, cinq mille ou plus. Ils y adaptent ensuite un écran de télévision en couleur, des manettes de commandes et un habillage de bois. Vendus aux exploitants à partir de 15 000 francs, ils laissent une marge confortable à ceux qui ont la bonne idée d'aller voir au pays du Soleil Levant ce que recèlent les nouvelles cavernes d'Ali Baba. Mais leur ingéniosité ne s'arrête pas là car ils s'organisent sur le plan international en ouvrant des bureaux un peu partout dans le monde et en transférant les cartes de jeux d'arcades d'un pays à l'autre au gré de la mode. Ils parviennent ainsi à allonger la durée de vie de ces jeux. A quand le *Pac-Man* coté en bourse ?

Du côté des fabricants de jeux vidéo d'appartement, les temps ne sont pas trop durs non plus si l'on songe que le prix de revient d'une console avoisine vingt dollars et celle d'une cassette varie entre deux et cinq dollars, si l'on tient compte uniquement des prix des composants. Bien entendu, il faut amortir aussi les frais d'étude, la publicité, laisser une marge confortable aux détaillants, et acquitter les 18,60 % de TVA qu'impose la loi. Mais malgré tout, les fabricants ne se plaignent pas.

TENUS AU SECRET

C'est au cœur de la Silicone Valley, au sud de San Francisco que tout a commencé dans les années soixante-dix pour les fabricants. Comme le veut la tradition, c'est un ingénieur s'ennuyant lamentablement avec les flippers qui a l'idée en 1972 de porter sur les écrans de télévision, divers jeux, en utilisant les micro-processeurs qui viennent d'apparaître sur le marché de l'électronique. C'est ainsi qu'est réalisé l'ancêtre des jeux électroniques modernes, le *Pong*. Immédiatement, c'est le succès dans les « arcades », les salles de jeu publiques américaines. Immédiatement aussi, se créent des sociétés pour exploiter l'aubaine. Atari est fondée avec une mise de départ de 500 dollars. Aussitôt, des dizaines de concurrents occupent les créneaux et, en 1974, sur 100 000 jeux de ping-pong électroniques vendus, Atari n'en a commercialisé que le dixième. Pour rattraper le handicap, Atari décide d'investir dans la recherche et donc dans la création de nouveaux jeux. On se rappelle notamment qu'un étudiant du célèbre M.I.T. (Massachussets Institute of Technology) avait imaginé un programme pour un jeu qui simulerait sur ordinateur, une guerre spatiale. En 1975, on décide de ne plus se limiter aux arcades en s'attaquant à l'énorme potentiel des foyers américains. Cette année-là, les premiers jeux de *Pong* « à la maison » sont vendus dès l'apparition des pages de publicité. Mais il faut toujours plus d'argent pour soutenir le rythme de la concurrence et empêcher les autres sociétés de prendre un avantage déterminant dans la course à l'invention. C'est pourquoi, en 1976, la Warner Communication achète Atari dont le chiffre d'affaires atteint 35 millions de dollars. A partir de ce moment, la croissance s'accélère, le chiffre d'affaires passe à 238 millions de dollars en 1979, puis à 440 millions de dollars en 1980 et 600 millions de dollars en 1981. Désormais, Atari emploie 4 000 personnes dans son siège de Sunnyvale en Californie. Un grand nombre de ces personnes est affecté exclusivement au développement de nouveaux programmes de jeux. Atari produit ses jeux à partir de six usines, Sunnyvale bien sûr, mais aussi El Paso au Texas, Taïwan, l'Irlande, Hong Kong et Porto Rico. Parallèlement à son remarquable essor, Atari prend des mesures de protection draconiennes de ses recherches pour éviter les fuites. Les informaticiens sont tenus au secret. Rien ne doit transpirer à l'extérieur.

Mais c'est de l'intérieur que vient le danger. Quelques programmeurs d'Atari, décident de quitter la société pour fonder leur propre compagnie. Elle s'appellera Activision. En septembre 1981, un autre transfuge d'Atari, William Grubb, crée à son tour une nouvelle société. C'est Imagic qui débute grâce au « venture capital », le moyen de financement miracle des industries électroniques américaines. On propose son projet et la société de « venture-capital » oriente les placements du grand public vers celui-ci s'il est jugé réalisable. Imagic produit dix millions d'unités de programmes par semaine, chaque programme se vendra plus de dix dollars dans le commerce. La dernière campagne de publicité télévisée d'Imagic a coûté plus de dix millions de dollars. C'est confortable pour une société qui a débuté avec un seul million.

VOILE PUDIQUE

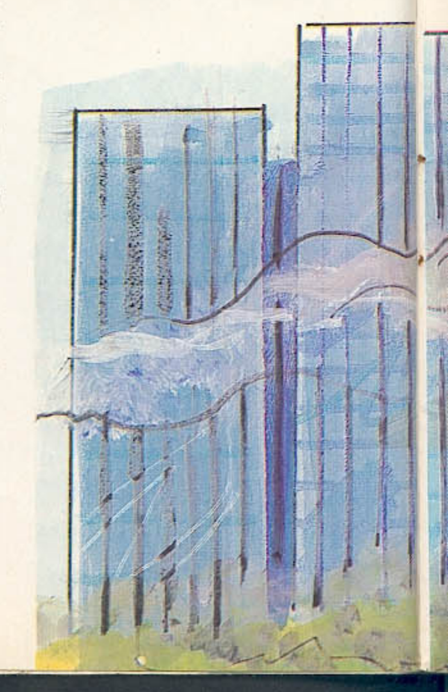
Il faut dire que la création de jeux électroniques peut rapporter gros. Selon Claude Bardot, le représentant en France de la société Activision, les frais d'études s'élèvent souvent à plus de 100 000 dollars. Il faut y ajouter les frais de développement. Certains fabricants parlent même d'un million de dollars pour développer un programme de jeux. Mais quand on sait qu'un bon jeu vendu en version « arcades » et en version d'appartement fait un chiffre d'affaires proche de deux cent millions de dollars, on se dit à juste titre que le jeu en vaut la chandelle. *Space Invaders* a même atteint le chiffre record de 600 millions de dollars. Les chiffres du *Pac Man* ne sont pas encore connus mais ils pulvériseront sans doute les records précédents.

Et le sort du créateur dans tout cela ? On se perd en conjectures devant la discrétion des fabricants qui jettent un voile pudique sur le mode de rémunération de ceux-ci. De savantes combinaisons de salaires et de pourcentages semblent prévaloir. Mais de chiffres exacts point ! On m'affirme cependant que les auteurs ne sont pas oubliés dans la distribution du gâteau. Alan Miller par exemple, auteur chez Activision de *Tennis, Star-master* et *Ice Hockey* serait millionnaire en dollars. David Crane le serait aussi avec *Dragster, Fishing Derby, Laser Blast, Freeway* et *Grand Prix*.

CHASSEURS DE TETES

Le statut des créateurs de jeux électroniques est souvent compliqué. On a vu combien la compétition est rude entre les fabricants et ceux-ci ne sont vraiment pas disposés à divulguer leurs secrets. En faisant appel largement à des concepteurs extérieurs, ils s'exposeraient à voir leurs nouveaux produits vendus sous des marques concurrentes avant de les avoir eux-mêmes commercialisés. D'autre part, la réalisation technique des programmes de jeux requiert un équipement informatique sophistiqué et coûteux. L'utilisation de crayons électroniques, par exemple, pour retoucher le graphisme de certains jeux, ou bien de programmes de développement standard ne sont possibles qu'avec des machines très onéreuses que seules possèdent les grandes sociétés. Pour réaliser son jeu, un créateur extérieur doit bénéficier de ces services. Mais s'il en bénéficie, il perce du même coup les procédés d'élaboration de recherche et de développement des firmes qui l'emploient occasionnellement. Pour éviter une telle situation, la création est confiée à des ingénieurs travaillant en permanence pour les sociétés de fabrication, dans une proportion voisine de 80 %. Cela signifie malgré tout qu'il reste 20 % de cas où des créateurs extérieurs parviennent à imposer leur idée.

« I want you for electronic games ! », c'est presque la phrase que les grandes compagnies de jeux électroniques lancent aux génies créateurs de jeux, singeant ainsi le célèbre « I want you for U.S. army » prononcé par l'oncle Sam. Tous les moyens sont bons. De véritables chasseurs de têtes traquent les cerveaux les plus brillants des firmes concurrentes et leur offrent des ponts en or. D'autres, vont chercher les créateurs en herbe dans les écoles secondaires et dans les foyers inventifs de Silicone Valley. C'est le cas



s d'Ali Baba...

d'Atari qui organise chaque année un concours de programmes de jeux dont le premier prix est la somme rondelette de 25 000 dollars. Avec l'essor considérable de la micro-informatique au cours des dernières années, ils sont des millions à modifier les jeux connus pour les rendre plus attrayants et des milliers à en inventer de nouveaux pour leur usage personnel mais aussi pour celui de leurs amis. A ces derniers, Atari U.S.A. propose d'envoyer leur invention pour qu'elle soit examinée. La souplesse du programme, sa compatibilité sur l'ordinateur Atari, la clarté de la notice de jeu, l'intérêt, l'existence de plusieurs niveaux de difficulté, sont autant de facteurs déterminants pour le choix du jury. Les auteurs sélectionnés reçoivent un pourcentage sur le prix de vente hors taxe (proportionnel au niveau de développement du jeu) qui atteint parfois 10 %.

Greg Christensen est l'heureux auteur de *« Caverns of Mars »*. Quand le programme est arrivé dans les bureaux d'Atari, aux Etats-Unis, il paraît que les travaux en cours ont été suspendus par plusieurs informaticiens de la maison pour pouvoir consacrer suffisamment de temps à ce jeu... Greg avait acheté son computer un an auparavant avec quelques économies et avait conçu son programme dans le temps record d'un mois et demi. Dans la catégorie « Affaires et Applications Professionnelles » c'est Jerry Flakenhan qui a créé *Family Cash Flow* et a reçu le premier prix. Il en avait assez des erreurs de sa femme dans la gestion du budget familial. Maintenant c'est sa fille qui l'utilise pour résoudre ses propres difficultés.

EN COSTUME DE PINGOUIN

Dans la catégorie « Education », le gagnant du concours est l'architecte Fernando Herrera, de New York, avec *My First Alphabet*. Il l'avait créé pour son fils de deux ans, Steve, qui avait de la cataracte. Après plusieurs opérations, il avait partiellement recouvert la vue, et pour sa rééducation, son père mit au point un programme de jeu à base de formes de petits animaux et de lettres d'alphabet. Cela aboutit à un programme d'éducation élémentaire et de jeux pour les tout-petits.

Ces auteurs voient leurs noms attachés au programme qu'ils ont conçus. D'autres, moins chanceux ne seront pas jugés assez connus pour figurer à côté du nom de leur jeu. Certains se défouleront alors en liant leur nom au programme de manière définitive de sorte qu'on ne puisse effacer le nom sans effacer le programme. Ne soyez donc pas surpris si de temps à autre vous voyez apparaître sur l'écran : « Je dédicace ce jeu à ma merveilleuse Sally », vous lui devez bien ça !.

Il est bien évident que les plus brillants de ces créateurs risquent d'être recrutés pour une collaboration permanente ou bien se regrouperont dans des petites sociétés spécialisées dans la création de programmes.

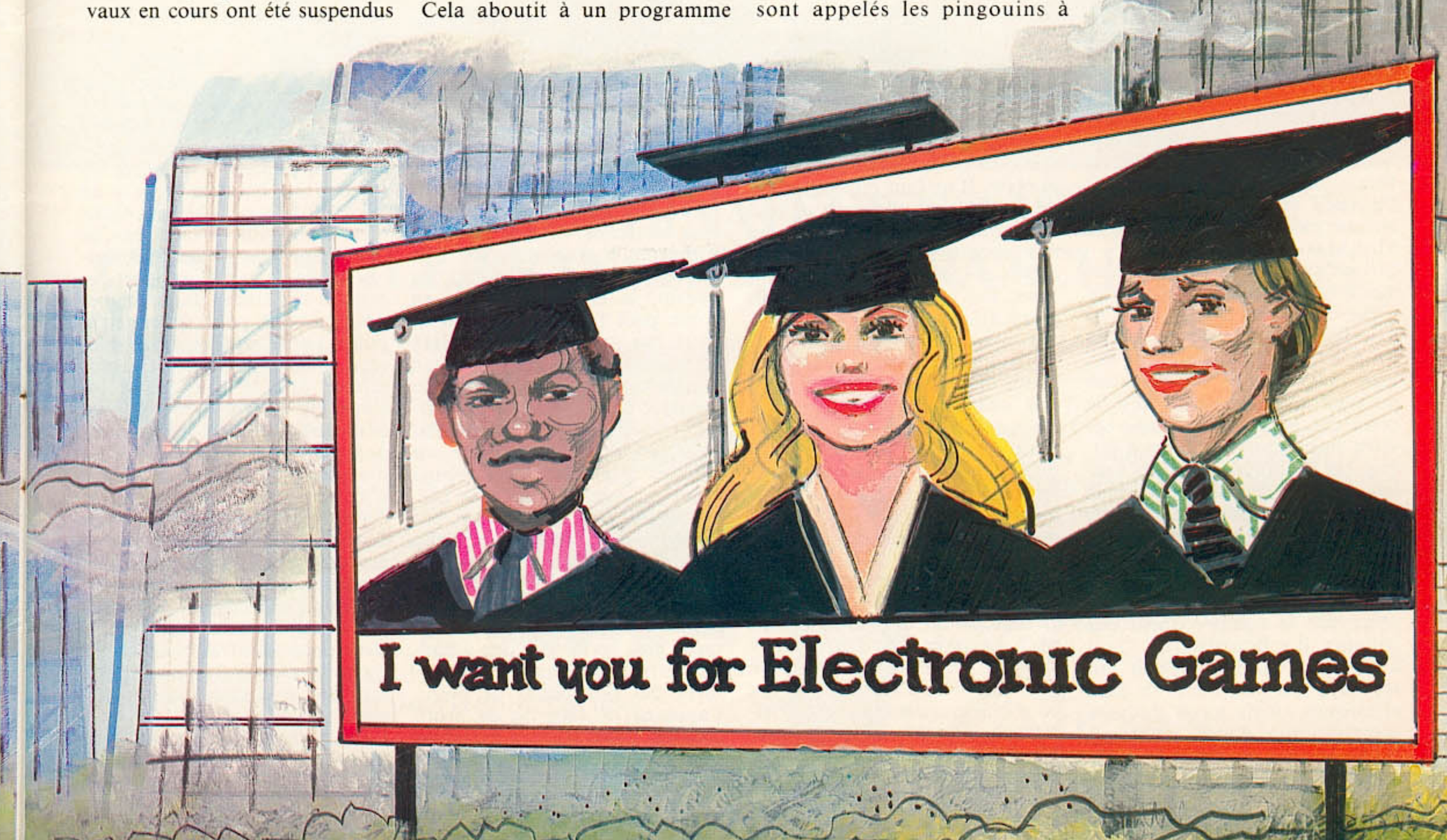
Celles-ci travaillent directement pour le public et aussi de manière occasionnelle pour les fabricants.

Ce sont des sociétés de Software. Les plus performantes enregistrent une croissance de leur chiffre d'affaires supérieure à 40 % par an. Leurs employés sont appelés les pingouins à cause de leur costume désormais classique aliant gilet bleu marine et chemise blanche.

PROUESSES MOTORISEES

En France, aussi la chasse aux cerveaux a commencé (1). Les fabricants de jouets et de jeux cherchent des créateurs et des informaticiens pour entrer eux aussi dans la course aux Software. Certains précurseurs sont venus tout seuls à la programmation. Souvent pour leur propre plaisir. Il suffit pour cela de disposer d'un mini-ordinateur ou, plus simplement, d'une calculette un peu sophistiquée et de pianoter des programmes de jeu. C'est le cas de Bertrand Ravel qui a créé des jeux pour son usage personnel avant de les ▶

(1) En novembre dernier, un grand quotidien du soir publiait une offre d'emploi rédigée ainsi : « Nos vidéo jeux attendent de nombreux logiciels. » Cette annonce s'adressait aux diplômés des grandes écoles !



« Quand j'ai réussi à faire voler mon engin... »

soumettre à ses amis. Comme l'accueil de ceux-ci était excellent, il les a perfectionnés. Jusqu'au moment où la Fnac lui a proposé de distribuer certains de ses jeux. Enregistrés sur des cassettes vendues aux alentours de 50 F (dont 30 F pour l'auteur) ils se sont très bien vendus avant l'été. Comme Bertrand l'explique, le créneau doit être exploité très vite avec les machines qui viennent de sortir car, après un certain délai, les utilisateurs connaissent mieux leur machine et sont capables de créer eux-mêmes des jeux pour leur appareil. Un timide essai de jeux mathématiques et inspiré des sciences physiques révèle que le public est plus porté sur les programmes de jeu et hésite à acquérir une cassette dite éducative jugée moins amusante. Certains jeux demandent une quinzaine d'heures pour être mis en forme, d'autres sont plus difficiles à mettre au point. Mais pour tous les jeux, Bertrand tient surtout à donner des explications suffisantes aux futurs utilisateurs. « C'est ce qui décide du succès d'un jeu, il faut penser au joueur et plus seulement à soi-même. » Quant à l'idée du jeu, elle vient n'importe où, dans la rue, au cinéma, ou en regardant la télévision. C'est en regardant les prouesses motorisées de Mad Max que Bertrand a eu sa dernière idée de jeu. « Mais il sera beaucoup moins violent que le film », dit en souriant Bertrand, l'inventif élève de terminale D qui me parle avec passion de ce Mad Max.

Même son de cloche chez Mathilde Maraninchi qui est ludologue de profession et conçoit des jeux électroniques après avoir beaucoup travaillé sur des jeux classiques. « La demande de personnes susceptibles de créer des jeux électroniques devient importante en France dit-elle, car les grandes sociétés veulent combler le retard accumulé sur les concurrents américains et japonais. Son inspiration, elle la trouve dans les lieux les plus divers, dans son travail, chez ses amis, en lisant des romans ou en observant le comportement des joueurs du Bénédictine Gam Club dont elle s'occupe et qui regroupe des passionnés de jeux classiques, mais aussi de jeux électroniques depuis quelques mois. Le seul problème est l'absence totale de protection pour les créateurs de jeux électroniques, ce qui ne vas pas sans entraîner une certaine inquiétude tant chez les créateurs que dans les sociétés de fabrication qui tombent, elles aussi, dans le syndrome paranoïaque des Américains et craïgnent toute fuite et toute rumeur.

VAINS ESPOIRS

Du côté des fabricants de Software de jeux, on insiste également sur les besoins du marché en créateurs. Chez Vifi-Nathan, une filiale de Nathan qui crée des programmes pour le *TO7* de Thomson (mini-ordinateur), Alain Delesques (directeur du marketing) et Jean-Pierre Benoist (chef de projet informatique pour le développement des jeux) lancent un appel au public pour que soient envoyés des projets. Tous seront examinés et il sera répondu à tous. Après avoir eu recours à une création exclusivement interne ils voient là un facteur important de diversification (1).

Souhaitons bonne chance aux candidats créateurs de jeux électroniques qui, selon les professionnels, peuvent être aussi bien des lycéens que leurs professeurs de mathématiques, des forts en thème aussi bien que des informaticiens de métier. Fréquemment, un tandem (formé d'un créatif qui élabore le scénario et d'un technicien qui traduit le jeu en langage informatique élémentaire) se crée, mais ce n'est pas la règle. Il ne faut cependant pas donner de vains espoirs à tous ceux qui ont une idée de jeu aussi bonne soit-elle. Il y a peu d'élus et beaucoup de propositions. Il y a également des délais d'exécution très longs qui dépassent souvent un an et des tas de difficultés, notamment des difficultés de programmation lorsque le scénario a été accepté.

Apparemment il en faut plus pour rebuter les créateurs puisque les projets s'accumulent sur les bureaux des chefs de produits de tous les fabricants.

Au commencement il y a l'idée, l'idée qui vient au cinéma à Bertrand Ravel ou dans l'observation de la vie quotidienne à Mathilde Maraninchi. C'est aussi au cinéma que Dan Gorlin a eu l'idée de *Choplifter*, un jeu compatible sur Apple et Atari qui fait fureur aux Etats-Unis en ce moment, « C'est parce que je sais ce que j'aime voir au cinéma que je sais ce que le public a envie de trouver dans un jeu électronique », dit-il « et ce que je voyais dans les jeux d'arcades classiques n'était pas ce que j'aimais ». Il a commencé par faire n'importe quoi sur son ordinateur domestique Apple. Et puis, l'idée est venue de faire apparaître sur l'écran un hélicoptère commandé par un stick. « C'était complexe et donc ça m'intéressait. Quand j'ai réussi à avoir mon engin et en plus à le faire voler, il a bien fallu que j'en fasse quelque chose. Alors, j'ai ajouté un scénario. » C'est la seconde phase de la création, elle consiste à construire une histoire plausible et intéressante dont la progression se tient et dont la difficulté est croissante pour maintenir le futur joueur dans le coup. C'est comme dans un film.

(1) Les créateurs de jeux de société, de mémoire, de réflexion, de logique ou de stratégie peuvent envoyer leurs projets à l'adresse suivante, sous la forme d'un scénario, d'une règle de jeu ou d'une maquette papier : Vifi-Nathan, Editions Electroniques, 32, bd Saint-Germain, 75005 Paris.

RECUPERER LES OTAGES

La troisième étape est aussi très proche du cinéma puisqu'elle consiste à réaliser sur le plan graphique ce qu'on a imaginé sur le papier ou sur l'écran de son téléviseur en le schématisant. Le créateur devient metteur en scène. Il doit faire en sorte que le graphisme soit à la hauteur de ses ambitions. Au besoin, le créateur-metteur en scène peut faire appel de nouveau au créateur-scénariste comme l'explique toujours Dan Gorlin qui ajouta à *Choplifter* un tank par-ci et un avion par-là, selon les besoins du jeu. Ensuite, on peut se concentrer sur l'image et étudier les meilleurs plans pour rendre la partie passionnante. Dans *Choplifter*, par exemple, la maniabilité de l'hélicoptère qui doit sauver des otages prisonniers dans des casernes sous le feu des tanks et avions ennemis, est particulièrement bien servie par une définition précise de l'image et notamment des possibilités de placer l'appareil de face ou de profil suivant l'opération à effectuer pour récupérer les otages.

Mais il est rare que le créateur passe tout seul à l'étape suivante. Il est déjà exceptionnel que le créateur aille aussi loin que Dan Gorlin dans la réalisation de son idée car cela exige de très bonnes connaissances en programmation.

La troisième opération met obligatoirement en course le fabricant du jeu. Au créateur, on prend l'idée en lui donnant un pourcentage sur les ventes futures du jeu — s'il n'est pas employé à plein temps par la société. Mais, le fabricant peut aussi décider d'intégrer le créateur à l'équipe de développement s'il est compétent dans la programmation ou si son jeu, nécessite d'être modifié au cours de celle-ci. Ce cas est bien entendu très rare à cause de la méfiance qu'ont les fabricants de jeux vis-à-vis des gens de l'extérieur. Mais quand ils l'acceptent, l'auteur a le plaisir de voir toutes les étapes de son jeu et surtout de voir son pourcentage sur le prix de vente hors taxe augmenter sensiblement pour atteindre jusqu'à 20 % de ce prix. Cette troisième opération est en général l'étude de faisabilité. Il s'agit de savoir si le jeu est réalisable aisément sur le matériel électronique dont dispose la société, s'il faut utiliser un matériel nouveau ou même s'il faut concevoir un matériel qui n'existe pas encore pour pouvoir réaliser le jeu. C'est ici aussi qu'intervient l'étude de la rentabilité du produit, le moment où on met en balance le prix de vente public possible en égard aux contraintes financières de développement et de fournitures. Les fabricants ont alors recours à des études de marché et des sondages pour savoir si le public est susceptible d'être intéressé par le jeu futur (il vaut mieux qu'il le soit quand on s'apprête à investir de grosses sommes dans le projet) et combien il est prêt à mettre d'argent pour l'acquérir. Il faut d'ailleurs tenir compte pour ce dernier paramètre des pratiques de discount en vigueur sur le marché car les grandes surfaces vendent souvent les jeux électroniques au prix coûtant pour attirer le public dans leurs murs. Cette pratique rend alors attrayants des jeux qui seraient sans cela trop chers pour le public.

La quatrième étape est la réalisation proprement dite : analyse

(suite page 72)

TI 99/4A. L'ORDINATEUR FAMILIAL. C'EST FACILE, BRANCHEZ-LE, BRANCHEZ-VOUS.

Branchez l'Ordinateur Familial de Texas Instruments sur votre téléviseur.* Enfichez le module du programme de votre choix, c'est tout. L'Ordinateur Familial est prêt à dialoguer avec vous. Education, gestion, loisirs. C'est dire à quel point les possibilités du TI 99/4A sont étendues. Il aide l'enfant à apprendre, à se détendre. Il aide son papa ou sa maman à découvrir l'informatique, ou à gérer facilement la maison. Du fichier d'adresses au foot, des envahisseurs de l'espace à l'anglais, des maths à la musique : une très vaste bibliothèque de plusieurs centaines de programmes tout faits (en majorité sous forme de modules et en version française). Avec ses périphériques en option, l'Ordinateur Familial TI 99/4A est un véritable ordinateur. Evolutif, il se développe avec les besoins de chacun.

D'autant plus facilement que le TI 99/4A a un atout majeur, son prix : 2.500 Francs environ**.

*Prise péritélévision. **Prix couramment pratiqué.



TEXAS INSTRUMENTS



PIERRE SABATIER

HABILETE ET FORTUNE

Casse-tête, étoile à douze pointes, super Rubik's cube à quatre cubes, jeux de stratégie... et de banqueroute, voici une nouvelle sélection de jeux de société. Pour les maniaques du jogging intellectuel.

RA

Un jeu de stratégie qui se déroule sur un plateau noir et or très élégant, ce qui ne gâche rien. Les deux joueurs posent leurs pions trois par trois autour de la zone délimitée par leur case noire. Le but du jeu est de parvenir dans la zone RA avec au moins un pion. Comme aux échecs, on élimine les pions de l'adversaire en conduisant les siens sur les cases occupées. *RA* se joue en plusieurs parties. Le vainqueur commence la partie suivante. C'est un facteur dont il faut tenir compte. Il est parfois préférable de ne gagner qu'avec un pion dans la zone RA (cela ne rapporte qu'un point au lieu de six si l'on rentre avec trois pions) pour pouvoir prendre avantage dans la partie suivante.
Un jeu excellent dont les règles simples ne doivent pas masquer la valeur. (International Team.)

ALEXANDER STAR

C'est une étoile multicolore à douze pointes. Six axes permettent douze rotations. Au total, on compte soixante facettes. Si on ajoute qu'il existe un nombre de configurations désignées par chiffre avec trente-six zéros, on conviendra sans difficulté que ce casse-tête est aussi vicieux que les autres. Il paraît que le but du casse-tête est de reconstituer un fond unicolore pour chaque étoile. On vous en laisse le soin. (Idéal.)

RED SEVEN

Ce jeu propose un mélange entre le bridge et le scrabble. Ce jeu pour quatre joueurs, (les versions deux et trois joueurs sont nettement moins intéressantes) répartis en équipe de deux, revient pour chacun à estimer à partir des neuf lettres dont il dispose le nombre de coups gagnants qu'il pourra réaliser pendant la manche. Viennent ensuite les enchères à l'issue desquelles l'équipe déclarante tentera de remplir son contrat. Chaque manche compte sept coups gagnants, une partie se joue en trois manches. Le décompte des points se fait à partir de la valeur des lettres, augmentée en outre des points supplémentaires des lettres d'atout et du bonus octroyé par les cases couvertes. Un jeu très réussi. (Fernand Nathan.)

CAPITAL POWER

Ce jeu a reçu en 1981 le prix « Banqueroute », c'est dire qu'il est dénué de tout scrupule. Sur un plateau de jeu sont représentés quatre circuits reliés entre eux. Chaque circuit représente un pays. Il y a l'Italie, la Suisse, le Luxembourg et l'Argentine. Chaque joueur (trois ou quatre) reçoit un pion Holding qui se déplace sur le circuit, 100 000 dollars et un registre. Il devra ensuite créer des sociétés en Italie, faire fructifier son argent en Suisse et au Luxembourg et investir en Argentine. Le but est, bien entendu, de gagner le plus d'argent possible pour acquérir des actions de la banque. Le gagnant sera celui qui possèdera la majorité absolue (ou relative dans certains cas) de ces actions. Mais *Capital Power* n'est pas du tout un jeu classique de business. C'est en réalité une initiation très complète à la finance internationale dans laquelle les aspects les plus obscurs ne sont pas évités. Les joueurs devront en effet tenir à jour très précisément le montant de leurs avoirs. Ils devront aussi jongler avec les achats de matière première et les produits alimentaires, se tenir au courant des variations sensibles de la bourse des métaux et jongler avec des financements peu avouables. Mais le tableau ne serait pas complet s'il n'était confronté à des tentatives de coup d'Etat que seul le truquage des élections lui permet d'éviter. Noyé dans les trafics d'armes, pourchassé par la brigade financière, traqué par Interpol et angoissé par les nationalisations, il ne pourra se livrer à des dépenses somptuaires qu'à condition d'utiliser de « l'argent noir ». C'est en effet la première caractéristique du jeu que d'utiliser deux sortes d'argent, le premier étant officiel et le second caché. Mais peut-on s'attendre à autre chose d'une règle qui dit bien haut : « sauf au dépend du fisc, toutes les incorrections possibles sont permises entre les joueurs ».
Capital Power est un jeu difficile auquel il faut consacrer du temps mais qui ne décevra pas les joueurs les plus retors. (International Team.)

TRIPLE YAHTZEE

Tout le monde connaît l'excellent *Yahtzee* des mots. Il s'agit ici de dés classiques représentant des points. Chaque joueur lance à son tour les cinq dés et, suivant les résultats, choisit d'inscrire son score dans une des treize cases des trois colonnes de la manche jouée. Il a droit à trois lancements de dés par coup. Les figures à rechercher sont des brelans, des carrés, des fulls, des petites suites, etc.
Outre la présentation agréable du jeu, le *Triple Yahtzee* est très intéressant, beaucoup plus qu'il n'y paraît à première vue puisqu'à chaque coup, le joueur doit arbitrer entre différents objectifs possibles. S'il faut de la chance pour réussir, ce jeu nécessite aussi d'être un bon tacticien. (M.B.)

MAD

Ce jeu s'adresse à tous les joueurs lassés de gagner de l'argent à tour de bras. Ici, ils devront tout perdre. Bâti sur un gag, ce jeu est un excellent divertissement. Le parcours des poches percées n'est pas toujours très facile puisque tous vos adversaires cherchent à vous enrichir, le banquier à vous donner de l'argent et certaines cases à vous gratifier malencontreusement de sommes que vous ne souhaitez pas recevoir.
On a l'impression de se mouvoir dans un monde absurde et ni les dessins ni la règle du jeu ne viennent contredire ce sentiment distrayant ! (Miro Meccano.)

VARIKON TOUR

Il existe sous deux formes différentes, la première a quatre colonnes, et la seconde a cinq colonnes. Dans chaque colonne, il y a cinq petites billes, et une des colonnes possède en plus une case vide. Le principe du jeu consiste à faire circuler verticalement et horizontalement les billes en utilisant à bon escient la case vide. Vous ne serez pas surpris en apprenant qu'il existe plusieurs milliers de combinaisons. Mais si vous avez le courage d'aller jusqu'au bout, vous ne serez pas déçu car c'est un casse-tête très agréable à manipuler. (J.L.B.)

MASTER RUBIK'S CUBE

Tous les champions du Rubik's Cube voient leur suprématie remise en question avec l'apparition du *Master Rubik's Cube*. Même Jérôme Jean-Charles, champion de France 1981 du *Rubik's Cube* à qui il suffit de 25 secondes pour reformer le redoutable objet, a mis plus de trois minutes pour faire la même chose avec le *Master*. Il faut dire que ce nouveau jeu n'est pas seulement un dérivé du premier, mais bien un autre défi. S'il existe quarante-trois milliards de milliards de solutions pour le premier, il faut multiplier ce chiffre par lui-même pour obtenir le nombre de cas possibles avec le *Master !* Et tout ça parce qu'au lieu de trois cubes par côté il y en a maintenant quatre. (Idéal.)

Olivier Chazoule

PIERRE SABATIER

TUBES
Disquettes

JUPITER LANDER

Le but du jeu est de réussir à poser en douceur son vaisseau spatial sur le sol de Jupiter. Mais le site est montagneux. A vous de choisir, selon votre tempérament et surtout votre habileté, entre le calme plat d'une vallée ou les contreforts étroits d'une montagne. Bien sûr, plus la manœuvre est difficile, plus vous marquez de points. Pour guider votre engin, vous utilisez les touches du clavier : A et D pour aller à droite ou à gauche, et F1, F2, ou F3 pour doser les évolutions verticales. Le problème est de bien utiliser votre fuel : la quantité qui se trouve dans les réservoirs fait varier le poids du vaisseau, et influence donc nettement sa vitesse de descente. Remonter un peu coûte aussi beaucoup de fuel, et ce n'est pas un « jupiterissage » en catastrophe que l'on vous demande, mais une manœuvre douce : sinon, le vaisseau se disloque quand il touche le sol...
Deux affichages vous guident : le premier, de départ, vous montre de très loin votre vaisseau au-dessus du relief général. C'est là que vous choisissez votre site d'atterrissage. Ensuite, quand le vaisseau est plus près du sol, l'écran affiche un gros plan du site choisi. Un affichage de survol donc, et un affichage d'atterrissage. Une jauge de vitesse, en mètres par seconde, vous renseigne en permanence. On ne peut toucher le sol sans s'écraser que si elle se trouve au plus bas.
Des commandes finalement simples pour un jeu d'une extrême difficulté. Combien de crashes, même sur un site facile, avant de connaître la moindre réussite... Une adaptation réussie du *Lunar Lander* des arcades. La haute résolution du graphisme de la cartouche rivalise sans mal avec l'écran noir et blanc Quadrascan du jeu de café. (Commodore/Vic 20/Cartouche ROM).
Type : réflexion et action
Intérêt : 5/6
Graphisme : 4/6
Durée : pas très longue, hélas !..

SUPER LANDER



RADAR RAT RACE

Un labyrinthe immense, représentation certainement symbolique des coins et recoins d'une vieille cave. Là, s'affrontent des fromages, des souris et des rats. Les souris mangent les fromages, les rats mangent les souris. Dans le combat, ce sont les fromages qui ont le mauvais rôle, puisqu'ils sont sans défense. Les souris possèdent elles une vitesse de course appréciable, tandis que les rats jouent sur le nombre, trois rats pour une souris au départ ! Les rats dévorent la pauvre bête par simple contact.
Mais la souris, animal évolué s'il en est, dispose d'un écran radar qui lui permet de localiser à la fois fromages et ennemis. Elle possède en outre une petite bombe anti-rats, qui lâche un nuage de gaz pour stopper les affreux rongeurs. Les parties sont d'une vivacité inouïe ; et plus le jeu avance, plus les rats sont nombreux, plus les fromages sont difficilement placés. Il s'agit en fait de la reprise d'un jeu d'arcades qui mettait en scène des bornes kilométriques, en guise de fromages, une voiture bleue, la souris, et plusieurs bolides rouges lancés à sa poursuite. La fantaisie de la cartouche est appréciable, d'autant qu'elle s'agrémente d'un graphisme humoristique, et d'effets sonores très amusants. Quant à la vitesse de déplacement des différents objets, elle est, répétons-le, proprement extraordinaire ! (Commodore/Vic 20).
Type : jeu de labyrinthe
Intérêt : 5/6
Graphisme : 5/6
Durée : jusqu'à 20 mn.

SAMMY LE SERPENT DE MER

Les jeux sur computer pour enfants sont très rares, en voici pourtant un ! Il s'agit de guider le sympathique Sammy à travers toutes sortes de contrées mystérieu-



ses et parfois dangereuses. Une cassette-son supplémentaire donne de vive-voix des conseils au joueur. Le jeu est mi-graphique, mi-textuel. Sammy peut éviter des pièges physiques sur l'écran, ou bien se trouver confronté à de petits problèmes, affichés en Basic. L'extrême simplicité de leurs solutions convient parfaitement à de jeunes enfants. En outre, ce programme est légèrement éducatif, puisqu'il oblige l'enfant à établir une correspondance entre certaines touches, abstraites par nature, et les actions concrètes qu'elles engendrent : somme toute, le fond même de toute programmation.
Dommage toutefois que le graphisme ne soit pas à la hauteur, et ne ressemble en rien à un somptueux livre d'images. La multiplicité des écrans n'y est sans doute pas étrangère, ainsi que le mode de programmation un peu bâtard, tour à tour Basic et Langage Machine. Une heureuse initiative en tout cas, qui séduira assurément les plus jeunes, dont le plaisir ne s'arrêtera pas à ces détails. (PDI/Atari 400/800 Disquette).
Type : jeu d'aventures pour enfants
Intérêt : 4/6
Graphisme : 2/6
Durée : de 5 mn à une bonne demi-heure.

CROSSFIRE

Un champ de jeu urbain, représenté par une grille de 42 cases. Chaque case contient elle-même un quartier de la cité tentaculaire, formé de 36 blocs de buildings. Seulement, loin de trouver dans les avenues de paisibles promeneurs, le joueur rencontre des monstres aux pouvoirs étonnants : l'impact du laser les rend fous et entraîne chez eux de redoutables métamorphoses... Quatre, pour être plus précis, avant que la bête hargneuse ne se décide à disparaître.
Le joueur-chasseur se déplace librement dans la ville. Il est armé d'un pistolet laser qui, faiblesse technologique, a besoin d'être régulièrement rechargé... Une perte de temps souvent désagréable en plein affrontement ! Le joueur doit aussi retrouver des objets d'une extrême importance, dont il sait qu'ils sont cachés approximativement au centre de la cité.
Le jeu est compatible avec Apple comme avec Atari : bravo, c'est si rare ! On remarque cependant qu'il est bien mieux adapté à Atari : les commandes d'action sont alors effectuées à l'aide du joystick, tandis que le joueur d'Apple se servira du clavier alphanumérique. Sans comparaison pour un jeu d'action aussi rapide ! La programmation des mouvements doit d'ailleurs faire l'objet de louanges particulières, tant elle est précise, rapide et nerveuse. *Crossfire*, lors de l'élection au meilleur jeu sur computer 82, s'est en effet classé en deuxième position. Déjà presque un « standard ». (On-Line/Apple II/Atari 800).
Type : action et aventure
Intérêt : 5/6
Graphisme : 6/6
Durée : environ une demi-heure.

CONGO

Le titre fait déjà rêver ! Le jeu ne vous décevra pas sur ce point : une mission aussi dangereuse qu'excitante, construire sa propre pirogue, et suivre le fleuve jusqu'au salut final, en ramenant autant de membres que possible d'une expédition en pleine dérive. Le fleuve coule de gauche à droite, horizontalement, sur l'écran. Votre pirogue est emporté par son cours impétueux et (attention !) les humains que vous laisserez derrière vous ne pourront plus jamais être sauvés ! Les rives sont riches de terribles dangers, panthères, crocodiles, vautours, et peuplades pour le moins sauvages... Difficile en outre d'accoster, vue la rapidité du courant. C'est pourtant le seul moyen d'embarquer les membres épuisés de l'expédition défunte... Un score vous récompensera à la fin de votre mission. Sa précision, et le fait qu'il tienne vraiment compte de tous les événements de l'aventure, de l'abordage à la panthère tuée, le rendent très satisfaisant.
Le graphisme est à la hauteur de la simulation : palme d'or aux hippopotames, criants de réalisme. Les arrière-plans montagneux de l'écran, par leurs contours et leurs couleurs sont toutefois un peu confus. Un détail ennuyeux qu'il serait facile de corriger...
Intermédiaire entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, *Congo* illustre parfaitement ce que peuvent produire les micro-ordinateurs d'aujourd'hui : des simulations précises, très viables ludiquement, et qui commencent à emprunter aux grands mythes de l'aventure, une force poétique supplémentaire. A jouer autant qu'à déguster. (Sentient Software/Apple II/Disquette 48 K)
Type : aventure et action.
Intérêt : 6/6
Graphisme : 5/6
Durée : parfois une heure...

Cassettes

BRIDGE

Jouer au bridge contre son téléviseur : incroyable ! Ce programme Activision passionnera la plupart des bridgeurs, du novice à l'expert.
Quoi qu'il en soit, vous avez toujours assez de points en main pour jouer un contrat. 13 ou plus selon le niveau de jeu que vous choisissez. Dans un premier temps, l'ordinateur, qui joue Nord, répond à vos annonces. Le contrat établi, il devient le mort et fait jouer Est et Ouest. Vous devez alors réaliser votre contrat, et le nombre de vos plis s'affichera au fur et à mesure de la partie. Les annonces de l'ordinateur ne sont pas celles d'un joueur professionnel, mais elles restent très rigoureuses... et on peut leur faire confiance ! Quant à la distribution initiale des cartes entre les quatre « joueurs », elle est aléatoire, avec les restrictions citées plus haut. Toute nouvelle partie proposera une nouvelle donne. A moins que, et ce n'est pas la facette la moins séduisante de cette cassette, vous ne décidiez de recommencer avec la même répartition un nouveau contrat plus risqué... Un bon moyen d'aller jusqu'au bout de ses possibilités dans le jeu des cartes comme dans l'audace des annonces. Il est en outre facile de chercher à résoudre, en action, des problèmes.
Excellente cassette, très viable. Le graphisme des cartes est clair, les manœuvres de jeu simples. Jeu solitaire uniquement. (Activision pour VCS Atari).
Type : grand classique
Intérêt : 5/6
Graphisme : 3/6
Durée : environ 20 mn.

SUB HUNT

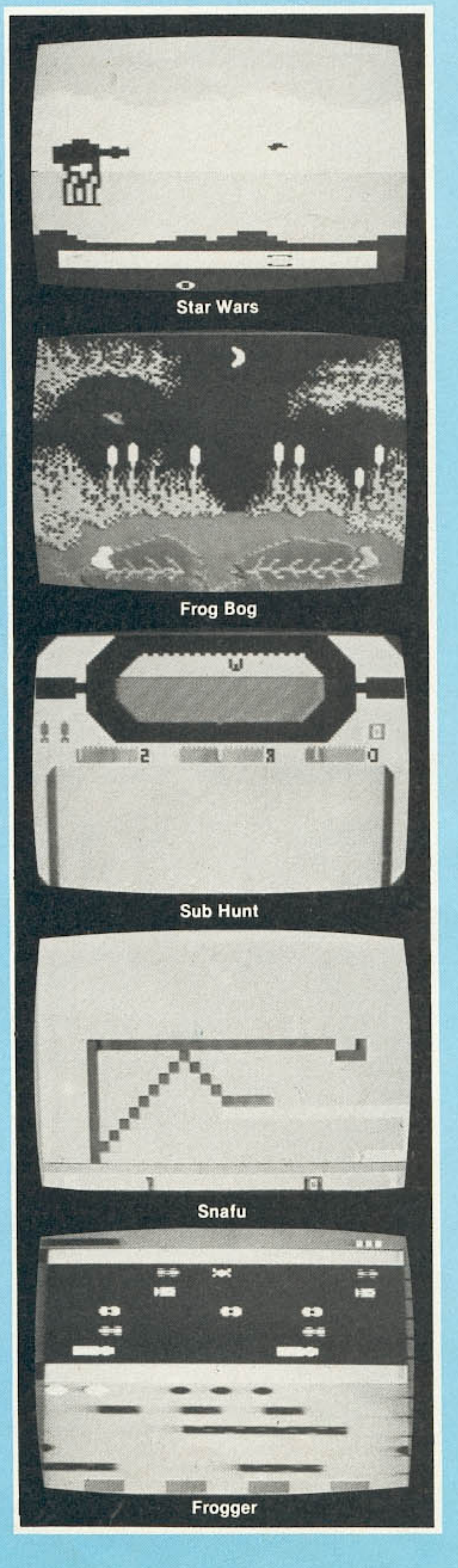
Mission sous-marine : protéger votre port avec cinq sous-marins, en gênant en outre le renforcement de l'ennemi. L'écran initial montre la flotte ennemie,

▶ votre port, et vos cinq sous-marins, à une grande échelle. Vous dirigez alors un de vos sous-marins vers une partie de la flotte adverse ; dès que le contact est établi, changement d'écran : vous voici à l'intérieur du sous-marin. Vous apercevez les bateaux ennemis dans le périscope. En dessous, des curseurs vous indiquent votre profondeur, votre vitesse, et votre direction. Enfin, un sonar vous donne la position de l'ennemi. Si vous êtes touché, horreur ! : tout l'écran vibre. Si vous êtes coulé, le périscope se remplit d'eau, et vous n'avez plus qu'à aller prendre un autre sous-marin. La simulation est très fine : si ça va trop mal, vous pouvez plonger très profond, couper les moteurs, éteindre le sonar, pour espérer échapper aux torpilles ennemies. Un silence impressionnant, avant de repartir au combat... Les difficultés du jeu sont bien dosées ; elles font varier le nombre des vaisseaux ennemis, leur vitesse, et leur force de frappe. On regrettera pourtant que les situations stratégiques soient trop répétitives. Une petite goutte (c'est le cas de le dire) d'aléatoire aurait rendu cette spectaculaire simulation plus intéressante. Mais vraiment, on s'y croirait ! Jeu solitaire. (Mattel).
Type : simulation stratégique.
Intérêt : 3/6
Graphisme : 5/6
Durée : souvent plus de 3 mn.

FROG BOG

Encore des grenouilles... Décidément, l'animal est à la mode ! Peut-être est-ce la suite de Frogger, puisque la grenouille est confortablement installée sur son nénuphar. Pas pour longtemps, car il faudrait songer à se nourrir ! Des insectes passent au-dessus de la mare à diverses altitudes. Plus ils volent haut, plus ils sont bons. Appuyez sur le disque pour faire sauter la grenouille, elle tirera automatiquement la langue si un insecte imprudent passe à sa portée. Dans une autre variante, vous pouvez aussi contrôler la hauteur et la longueur de chaque saut. Plus difficile, d'autant que la grenouille peut tomber à l'eau, et qu'elle perd du temps à regrimper sur son nénuphar. Troisième version : vous contrôlez et le saut et le lancer de la langue... La grenouille mange si peu que c'est tout juste si l'on n'entend pas son ventre gargouiller !

On peut jouer seul pour établir un record, ou à deux, chacun sa grenouille, chacun son nénuphar... Hélas, les insectes sont communs, et seul le plus rapide mangera à sa faim ! Enfin, mention spéciale au graphisme : sublime. Mare, ajoncs, grenouilles, nénuphars, on croirait presque du Walt Disney. En outre, la partie dure une fin de soirée, et on assiste successivement à la tombée du jour, au coucher du soleil, aux brumes du crépuscule, et à la nuit étoilée. Alors le jeu s'arrête et les grenouilles s'endorment, et un bruitage stupéfiant fait chanter les cigales dans les arbres. Un vrai paradis. (Mattel).
Type : jeu d'action
Intérêt : 4/6
Graphisme : 6/6
Durée : une dizaine de mn.


Star Wars
Frog Bog
Sub Hunt
Snafu
Frogger

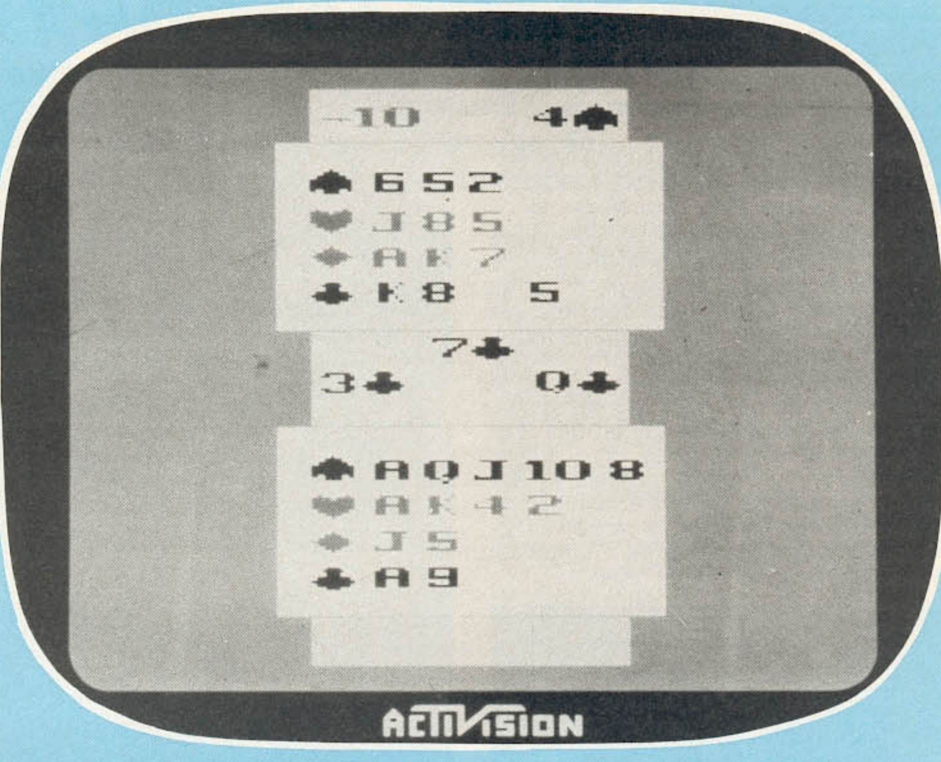
STAR WARS

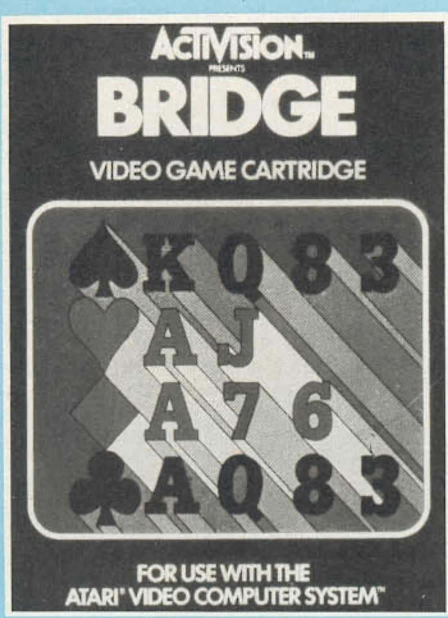
Vous souvenez-vous de la première scène du deuxième volet de « La guerre des étoiles » (The Empire Strikes Back) ? Une planète glacée où les héros sont attaqués par une série d'énormes machines de guerre, sortes de gros dinosaures d'acier... Voilà le décor et le thème de ce jeu d'action, le plus épuisant peut-être que nous connaissions. A votre disposition, un vaisseau qui se déplace sur un fond de montagnes. Une horde de ces fameux dinosaures se dirige vers votre Q.G. ; il faut donc les exterminer les uns après les autres. Chaque monstre doit encaisser 35 coups de canon laser avant de tomber. Il change régulièrement de couleur au fur et à mesure qu'il s'affaiblit. Il riposte aussi : chacun de vos vaisseaux peut être touché deux fois, il suffit pour cela de le poser quelques secondes dans une vallée, au bas de l'écran (manœuvre délicate). Ensuite, le moindre coup est fatal. Mais comme dans le film, vous pouvez aussi « avoir la Force avec vous », si vous restez intact pendant 30 secondes. Dès lors, vous bénéficierez de trente autres secondes de totale invincibilité.
Un jeu absolument exténuant, parce qu'il faut effectuer un pilonnage incessant, assorti de violents allers-retours autour du monstre. On a le pouce littéralement contusionné !
Un jeu d'une brutale simplicité, qui comblera les amateurs de records et d'action. (Parker pour VCS Atari).
Type : jeu d'action
Intérêt : 3/6
Graphisme : 3/6
Durée : de 5 à 15 mn.

QUATRE EN LIGNE

Les variantes du morpion de nos écoles sont nombreuses : celle que nous propose ici Philips est plus connue sous le nom de *Quatro* ou *Puissance Quatre*. Le but du jeu est toujours le même : être le premier à aligner, horizontalement, verticalement, ou en diagonale, quatre pions de sa couleur. Chacun pose donc un pion à tour de rôle dans une grille de 48 cases, 8 sur 6. Mais l'originalité réside dans le fait que cette grille est verticale : c'est-à-dire que les pions tombent automatiquement jusqu'à la rangée la plus

basse. De la sorte, il n'est pas possible de placer un pion dans la seconde rangée en partant du bas, sans qu'il soit soutenu par un autre pion de la première rangée. Un principe qui apporte beaucoup à l'intérêt tactique initialement réduit du banal morpion.
Avec *Quatre en Ligne*, on peut jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur, à plusieurs niveaux de force. Il est même possible de faire jouer l'ordinateur contre lui-même (mais quel intérêt pour un jeu si simple ?). Les scores évolutifs s'affichent sous le plateau de jeu précédés du nom de chaque joueur qu'on a tapé grâce au clavier. Enfin, un chien ou un chat apparaît au sommet de l'écran pour indiquer le tour de jeu.
Une adaptation réussie, très claire. Mais un jeu si simple, auquel suffisent facilement du papier et deux crayons, méritait-il bien une cassette pour lui tout seul ?... (Philips).
Type : jeu de réflexion
Intérêt : 2/6
Graphisme : 2/6
Durée : de 5 mn à un quart d'heure.





MATHS GRAND PRIX

Les jeux éducatifs sur VCS Atari sont rares, et celui-ci comble agréablement cette lacune. Les mathématiques, même simplifiées, ne font pas souvent la joie des enfants. Comment rendre la pilule moins amère, sinon en agrémentant des exercices de calcul mental d'une course de petites voitures ?
Des opérations s'affichent en haut de l'écran, plus ou moins difficiles. Les plus complexes sont aussi les plus avantageuses : le premier des deux joueurs qui résoudra l'opération pourra faire avancer son bolide d'un grand nombre de cases. On peut aussi jouer la simplicité, et se contenter à moindre réflexion d'avancer plus doucement.
Des cases spéciales viennent pimenter le challenge : elles peuvent par exemple vous soumettre à une petite loterie (Spinner, comme sur les flippers) qui vous donnera un bonus variable de cases supplémentaires. Une idée amusante que d'ajouter un peu de hasard dans ces exercices de strict calcul !
On est un peu déçu par le graphisme, qui rappelle dans son dénuement les cassettes Atari de la première génération. Il faut cependant bien reconnaître que le jeu lui-même ne se prêtait guère au délire imaginatif.
On peut encore jouer seul contre l'ordinateur, qui a évidemment le bon goût de réduire sa vitesse habituelle de calcul, devant laquelle même un adulte s'inclinerait. Précisons encore que les plus âgés trouveront quelque plaisir à cette cassette, du moins dans un premier temps. (Atari).
Type : jeu éducatif
Intérêt : 4/6
Graphisme : 2/6
Durée : 5 mn.

SNAFU

Les « Snafus » sont des serpents de couleur que chaque joueur trace sur l'écran avec son joystick. Dès que la tête d'un Snafu entre en contact, soit avec son propre corps, soit avec un des bords de l'écran, soit avec le corps d'un de ses adversaires, il meurt, et la manche est perdue. Très simple, mais amusant et très géométrique : on comprend rapidement qu'il faut réduire au maximum l'espace vital de ses adversaires, pour qu'ils finissent par se bloquer. C'est moins hasardeux que de compter sur une fausse manœuvre de leur part, incident fréquent dans les premières parties mais qui tend vite à disparaître. En même temps, il ne faut pas s'enfermer soi-même dans ses propres replis ! La tâche est d'autant plus délicate qu'on peut être confronté à un adversaire humain et à deux Snafus tracés par l'ordinateur, ces deux derniers étant particulièrement redoutables... Pire : certaines variantes ajoutent des obstacles (rochers) disposés aléatoirement sur le champ de jeu. Terrible.
Les deux dernières variantes sont différentes : chaque joueur a un serpent de longueur fixe, et essaie de dévorer l'autre par la queue, anneau après anneau. Plus de contact mortel, mais la partie est perdue quand votre serpent n'est plus réduit qu'à une tête...

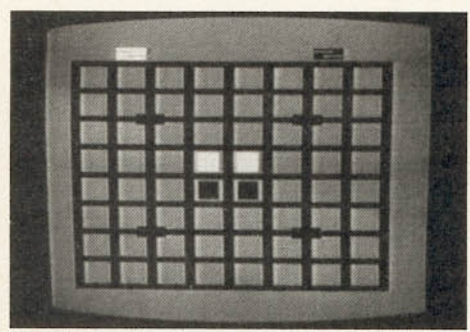
Petit must : une musique entraînante, presque « new wave » rythme les affrontements. Un délice pour les adultes, un régal pour les enfants. (Mattel).
Type : jeu d'action
Intérêt : 4/6
Graphisme : 3/6

(Suite page 35) ▶

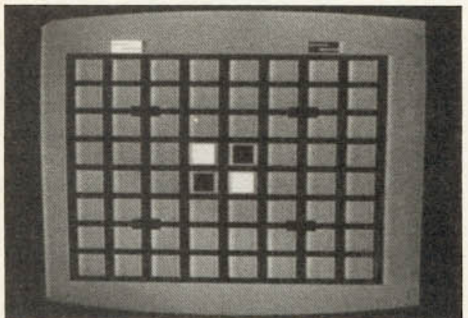
OTHELLO-REVERSI

Après des années d'oubli, Othello-Reversi redevient un «grand classique». Les raisons de ce succès ? Des principes tactiques et stratégiques extrêmement complexes et des règles de jeu très simples. Pour Tilt, cinq ordinateurs s'opposent dans un match au finish.

Bien que son origine remonte sans doute dans la nuit des temps, le Reversi fut officiellement inventé en Angleterre, au début du XIXe siècle ; il connut alors une certaine popularité puis disparut purement et simplement de la scène ludique. En 1971, un Japonais, Goro Hasegawa, le « réinvente » et, passionné par les rebondissements multiples et par la ruse shakespearienne dont il fallait faire preuve pour gagner, le baptise « Othello » : Aujourd'hui, plus de soixante millions de joueurs l'affrontent dans le monde ! Des fédérations se créent un peu partout et de nombreux tournois sont organisés.

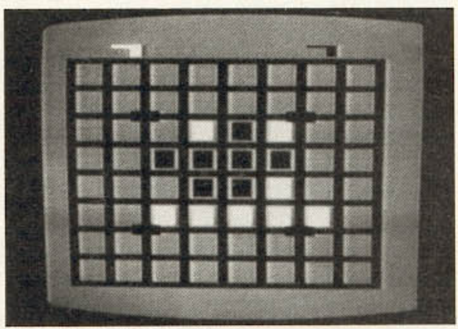


Une position de départ au Reversi.

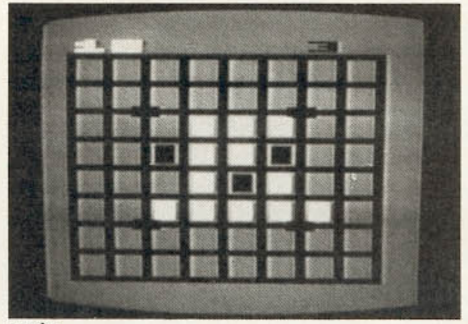


La position de départ à Othello.

Evidemment, les programmateurs d'ordinateurs de jeux ne pouvaient laisser passer une si belle occasion. Ils se précipitèrent donc sur les règles d'Othello et furent comblés au-delà de leur espérance : il était (relativement) facile de créer un programme de jeu assez fort pour battre les meilleurs joueurs. Résultat : deux ordinateurs indépendants — *l'Odin Encore* (Applied Concept) importé par France Double R, le *Reversi Challenger* (Fidelity Electronics) importé par Rexton — et trois cassettes : *Othello* pour



Prise des pions : avant...



après...

Atari, *Reversi* pour Mattel et *Samuraï* pour Philips.
S'il n'y a pas de comparaison possible, tant pour les prix que pour le niveau de jeux entre les cassettes et les ordinateurs, les règles de base sont bien sûr les mêmes : vous jouez sur un « échiquier » de 64 cases, toutes de la même couleur, avec des pions dont une face est noire, l'autre blanche. Les joueurs ont le choix entre deux dispositions d'ouverture : deux pions de chaque couleur sont placés côte à côte (figure 1) ou en X (figure 2) au centre de l'échiquier. Puis, chaque joueur pose un pion de façon à prendre en tenaille un pion adverse (figure 3). Le pion ainsi encerclé change de camp et, par la même occasion, de couleur. La pose d'un pion peut ainsi entraîner le retournement de plusieurs pions, tant sur une diagonale que sur une ligne verticale ou horizontale. Mais si, au milieu de la partie, vous ne pouvez plus retourner de pion adverse, vous devez passer votre tour. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'échiquier soit entièrement occupé (celui qui a le plus de pions a alors gagné) ou jusqu'à ce qu'un joueur ait perdu tout ses pions.
A ces règles simples correspondent cependant de grandes possibilités tactiques et la nécessité des stratégies élaborées. De nombreuses difficultés surgissent alors... dans le choix de son adversaire ! Il arrive que les joueurs soient tellement mal assortis que le jeu devient trop inégal pour être plaisant. Heureusement, les ordinateurs sont là et répondent fort bien au problème. Le débutant, confronté aux cassettes pourra s'initier aux grands principes d'*Othello/Reversi*, apprendra à les battre et même à les écraser, puis passera avec profit aux ordinateurs qui eux sont très fort, trop même pour ceux qui n'ont jamais joué à ce jeu.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ATARI : REDUIRE SES PRISES

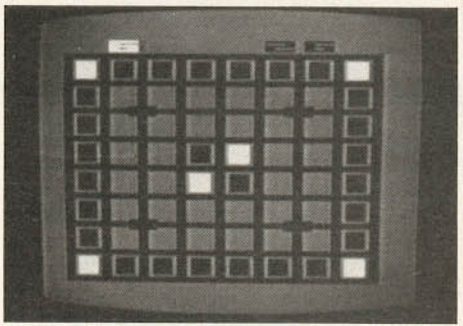
Trois niveaux de jeu (débutant, intermédiaire, expert) plus un jeu à deux joueurs arbitré par l'ordinateur, vous sont proposés. Attention : ne vous fiez pas aux titres ronflants des niveaux de difficulté : « expert » serait plus justement qualifié de « bon débutant ». Ne croyez pas non plus que cette cassette soit trop faible, donc inutile : ses faiblesses seront autant de leçons pour le joueur. En effet, lorsque l'on commence à jouer, il est fort difficile d'élaborer une stratégie et l'on a tendance à joueur au « coup par coup ». Retourner le plus grand nombre de pions possibles semble alors la meilleure technique. Plus on a de pions, plus grandes sont nos possibilités d'action, pense-t-on. Et puis, un compteur qui affiche 40 à 10 en votre faveur, cela paraît rassurant. Détrompez-vous ! C'est de cette manière que jouent les cassettes de jeu et ce n'est pas du tout la bonne tactique : une situation peut se retourner en quelques instants en fin de partie ; des rangées entières de pions changent alors de camp, entraînant, bien souvent, un désastre. De plus, une trop grande abondance de pions peut limiter vos possibilités de jeu, voire vous faire passer un tour, alors que votre adversaire, qui a, théoriquement, peu de coups possibles, n'est pas gêné du tout. Sachez donc réduire vos prises au maximum, et vous verrez que la cassette Atari peut être battue sans trop de problèmes. Méfiez-vous cependant : votre adversaire électronique est, lui, paradoxalement, programmé pour « manger au maximum ». Veillez donc à conserver, surtout au début de la partie au moins un

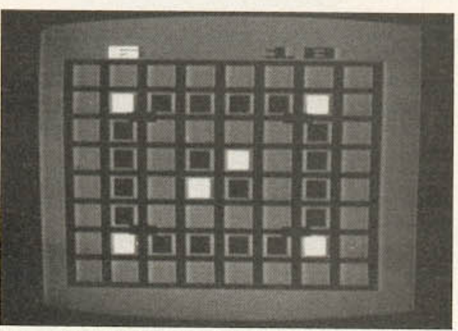
pion sur l'échiquier !
Les manipulations sont, comme toujours chez Atari, très simples : un bel échiquier de 64 cases remplit l'écran et vous manipulez un curseur clignotant avec le joystick. La couleur des pièces change automatiquement quand elles sont encerclées : pas de pions à retourner à la main et aucun risque d'erreur : un ronronnement vous rappelle à l'ordre si vous tentez un coup illégal. En mettant le sélecteur de difficulté de droite sur « B », les blancs jouent en premier, ce qui vous assure un avantage supplémentaire, l'ordinateur jouant avec les noirs. Enfin un « plus » pour le VCS Atari : en position « A », le sélecteur de difficulté de gauche permet de placer des pions sur l'échiquier et donc d'entrer un problème.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

MATTEL : PLACES FORTES

Lorsque vous aurez fait quelques parties, vous découvrirez vite que certaines cases sont avantageuses et d'autres dangereuses : vous devez donc élaborer une stratégie qui oblige l'adversaire à aller sur les cases périlleuses tout en essayant d'accéder aux places « fortes ». Or, la cartouche *« Reversi »* présentée par Mattel Electronics, semble avant tout conçue pour ce type d'exercice : trois plateaux vous sont proposés. Le premier ne possède que 36 cases : les parties sont rapides, vous découvrez rapidement qu'il est excellent de posséder les cases d'angles, imprenables et particulièrement efficaces : elles servent de point de départ à de nombreux retournements et assurent aux pions des bords contigus une invulnérabilité sans faille. Le deuxième plateau représente un échiquier classique (8 x 8). Vous apprendrez alors à maîtriser les cases des bords, généralement plus accessibles pendant la partie que les cases d'angles, et elles aussi, stratégiquement favorables.
Mais il ne s'agit pas de foncer sur ces cases au hasard. Certaines places peuvent se révéler extrêmement dangereuses et d'autres fort utiles. Il faut donc tendre des pièges à l'ordinateur et l'obliger à se mettre aux endroits peu sûrs, pièges dont l'élaboration est facilité par le niveau « débutant » de la cassette. Vous pourrez vous en donner à cœur joie sur le dernier plateau (10 x 10) : avant d'arriver à occuper les endroits stratégiques, vous devrez mener de rudes batailles, pour peu à peu, vous rapprocher d'un angle et, croyez-nous, avec 100 cases à occuper, vous devrez développer une véritable ligne de combat.
Trois échiquiers et trois niveaux de jeu (semblables par leur force à ceux d'Atari) tel est le menu proposé par Mattel. A cela s'ajoutent la possibilité d'interroger l'ordinateur avant de jouer (sur l'écran s'affichent les conséquences de votre déplacement, sans que celui-ci soit pour autant définitivement enregistré) et la présence d'un chronomètre : à chaque échiquier correspond un temps de jeu bien précis (quinze minutes par joueur pour le premier, trente minutes pour le second et soixante minutes pour le troisième) et vous saurez ainsi exactement combien de temps il vous reste pour gagner.


Cases très fortes : blanches ; fortes : noires.


Cases très faibles : blanches ; faibles : noires.

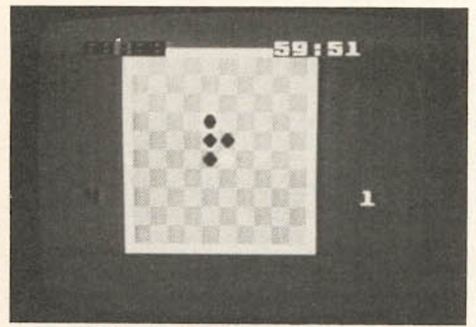
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

PHILIPS : TEMPS ET VARIANTES

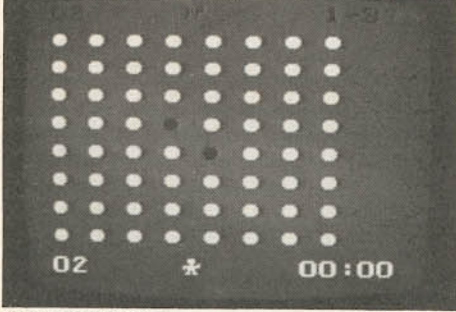
Comme souvent chez Philips, la possibilité de jouer avec un adversaire humain a été favorisée. Bien sûr, l'ordinateur, comme chez Mattel ou Atari n'a alors qu'un rôle d'arbitre. Mais il remplit ce rôle intelligemment. En effet, la principale difficulté, lorsque deux personnes s'affrontent à *Othello,* réside le plus souvent dans la disposition de niveau. Philips a, en partie, résolu ce problème en incorporant deux chronomètres au Vidéopac ; il devient ainsi possible de fixer au départ le temps imparti à chaque joueur pour ▶

▶ remporter la victoire. Un joueur débutant inscrira 0.00 (pas de limite de temps de jeu) alors que son adversaire, s'il est plus fort se donnera seulement cinq minutes pour remporter la victoire (il va de soi que l'ordinateur de l'un s'arrête quand c'est à l'autre de réfléchir).

La partie ordinateur n'a pas été pour autant négligée. Là encore, vous disposez de trois niveaux, plus destinés à l'amusement qu'à la compétition pure. Beaucoup plus original : la variante « B » vous propose une règle très particulière : dans ce jeu, il n'est plus question de prendre des pions dans toutes les directions ; lorsque vous avez le choix, il vous faut élire une seule direction de retournement, ce qui corse la difficulté et déroute même ceux qui ont l'habitude de jouer à *Othello*.



Le super-échiquier Mattel.



L'échiquier Philips.

Ainsi, ces trois cassettes possèdent chacune leurs avantages propres et un inconvénient commun : leur niveau à toutes est, en effet, assez faible et elles ne conviendront pas à ceux qui jouent déjà correctement à *Othello*. Par contre, elles constituent de bonnes initiations à ce jeu, pour peu que l'on « tourne » leur relative faiblesse en s'imposant des difficultés supplémentaires : il n'est pas si facile de battre Atari par 64 à 0, les trois échiquiers de Mattel offrent bien des possibilités tactiques et stratégiques et Philips déroute avec sa variante « B ».

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

FINALES EPOUSTOUFLANTES

Il est cependant évident que les bons joueurs devront se tourner vers les ordinateurs individuels pour affronter des adversaires valables. Ces adversaires s'appellent *Reversi Challenger* et *Odin Encore* et leur niveau est plus qu'élevé. Les meilleurs joueurs seront pratiquement toujours battus aux niveaux supérieurs.

Techniquement, les deux machines se valent et offrent de nombreuses possibilités : vous avez le choix des blancs ou des noirs, pouvez choisir entre plusieurs niveaux de force, poser des problèmes, vérifier les positions respectives des pièces, revenir en arrière, vous faire aider par la machine lorsque vous ne savez que jouer, annuler plusieurs coups et repartir à l'assaut...

Par contre, le mode d'introduction est différent selon l'ordinateur : le *Reversi* bénéficie d'un plateau sensitif (vous n'avez qu'à presser la touche choisie pour « entrer » le coup) tandis qu'il vous faut pianoter le clavier de commande de l'*Odin Encore*.

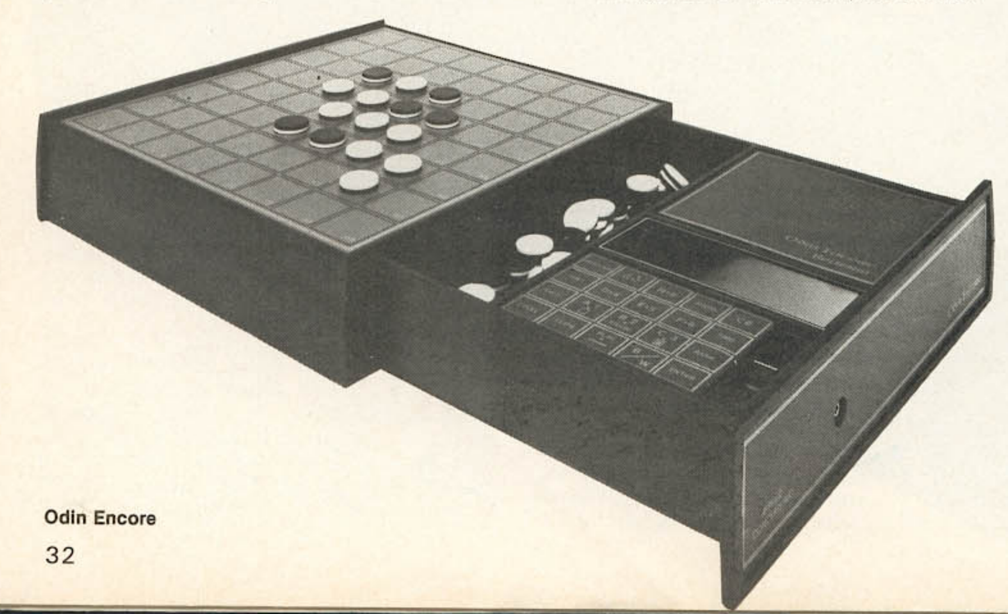
Dès que vous jouerez, vous serez surpris par leur niveau. Le *Reversi Challenger*, en particulier, est redoutable, même au niveau un. L'*Odin Encore* semble plus abordable, ce qui, pour un joueur moyen sera un avantage. Leurs bibliothèques d'ouvertures sont bien fournies, les milieux de parties très forts (vous apprendrez vite à retourner le moins de pièces possibles pour préserver votre liberté d'action) mais surtout, leurs finales sont époustouflantes. Il faut préciser que la programmation de ce jeu est beaucoup moins difficile à réaliser que celle d'un jeu d'échec. Le résultat se traduit par une grande finesse tactique, et une « vue » lointaine (environ dix coups dans les niveaux supérieurs). Bref, ils sont très forts et vous avez devant vous de longues heures d'entraînement avant d'arriver à les battre...

Pour vous donner une idée de leur style de jeu, voici une partie entre les deux ordinateurs. *Odin Encore* commence et joue tous les coups impairs. Le *Reversi Sensory Challenger* est sur le niveau expert et les deux ordinateurs disposent de trente secondes de réflexion par coup. Le R.S.C. gagne par 45 à 19.

46	49	47	50	51	52	53	54
42	43	48	44	23	25	47	59
27	30	31	45	9	10	20	17
40	26	3	○	●	8	6	19
38	39	15	●	○	5	7	18
32	29	24	14	1	2	12	21
35	37	28	13	4	11	55	60
36	41	22	33	34	16	58	56

Les trois cassettes proposées par Mattel, Philips et Atari sont assurément fort plaisantes et semblent le reflet de la facilité avec laquelle on apprend les bases du jeu d'*Othello*. Mais vous ne pourrez découvrir tous les charmes de ce jeu grâce à elle : il faudra alors vous tourner vers l'ordinateur, plus cher mais qui offre des possibilités stratégiques sans limites, comme aux échecs, et aussi longues à maîtriser. Lequel choisir ? Le *Reversi Challenger* propose un niveau légèrement supérieur à celui de l'*Odin Encore* pour un prix un peu moins élevé (1 600F/1 900F). Son utilisation est également plus agréable. L'*Odin Encore* n'est cependant pas dépourvu d'atouts : plus faible aux premiers niveaux, il sera plus accessible au débutant qui risque d'être rebuté par des échecs successifs. De plus, les joueurs d'échecs qui possèdent déjà un Great Game Machine peuvent se procurer seulement la cassette Odin Edition pour 850F. En tout cas, sur cassette ou sur ordinateur, n'hésitez pas à partir à la découverte d'*Othello/Reversi*, le meilleur jeu de stratégie qui est en même temps assez simple pour être appris en cinq minutes.

J.M. BLOTTIÈRE



Odin Encore



VIDEO NEWS:
LE MAGAZINE DE LA VIDEO
VIVANTE.
Vidéo News Mensuel
Explique sans jargon
les nouvelles techniques
de l'image.
Teste sans parti-pris
le nouveau matériel vidéo.
Critique sans concession
les nouvelles cassettes vidéo.
BRANCHEZ-VOUS SUR LES NOUVEAUX COURANTS VIDEO.


ACTIVISION PRESENTS
PITFALL!™
VIDEO GAME CARTRIDGE
NOUVEAU
La fièvre de la jungle
Un fabuleux trésor se cache dans la jungle. Allez-vous suivre PITFALL Harry dans sa quête, vous balançant de liane en liane au-dessus de pièges sans fond échappant aux cobras, aux scorpions, franchissant des marigots pleins de féroces crocodiles ?... branchez "PITFALL" la dernière cassette-jeu d'ACTIVISION, sur votre console* et... prenez votre courage à deux mains.
Demandez notre documentation en retournant ce coupon à :
RCA vidéo-jeux
Av. de la Croix-Boisselière
91420 MORANGIS
ou en téléphonant au
(1) 934.25.50
Nom
Adresse
☐ Disquaire
☐ Vidéo shop
☐ Radio - Hi-Fi
☐ Jouets
☐ Micro-informatique
☐ Particulier
☐ Autre :
Importé par
RCA VIDEO JEUX
ACTIVISION®
LEADER DES CASSETTES VIDEO-JEUX
* Ordinateur de jeu ATARI ®

COMBATTANT DE LA LIBERTÉ

La liberté n'est pas facile à conquérir, jugez plutôt : aux commandes du *Freedom Fighter,* vous devez épurer la galaxie de tous les « vilains » qui y sévissent. Une mission qui rappelle les jeux du style *Star Raiders,* mais qui apporte des éléments résolument originaux : il vous faudra d'abord utiliser les deux joysticks — du jamais vu ! Le joystick de gauche pour diriger votre vaisseau en action normale (tir, attaque, etc.), le joystick de droite pour maintenir le cap de vos sauts en hyperespace, que la vitesse extrême rend hasardeux. Le vaisseau oscille alors vers la droite ou vers la gauche, à vous de la maintenir au centre de l'écran... Manipuler le joystick « hyperespace », court-circuite automatiquement les manœuvres de l'autre commande. Une particularité intéressante, quand on sait que cette cassette a aussi été conçue pour deux joueurs en collaboration : dans ce cas, une bonne coordination semble nécessaire !

Le danger principal vient des soucoupes poseuses de mines. Elles défendent furieusement les prisons spatiales où sont enfermés vos compatriotes. Le barrage vaincu et franchi, vous irez libérer ces malheureux pour repartir aussitôt vers d'autres geôles et d'autres geôliers.

Une cassette très complète, qui offre en outre plusieurs scénarios de jeu, solitaire ou à deux en collaboration. Le graphisme est simple et efficace, le score affiché en permanence. (Philips).

Type : jeu d'action
Intérêt : 5/6
Graphisme : 4/6
Durée : de 5 à 20 mn.

DEMONS ET DIAMANTS

Pour un drôle de jeu, voilà un drôle de jeu ! L'argument : deux tireurs de part et d'autre d'un champ de tir où apparaissent de curieux monstres, d'aspect assez débonnaire. Certains sont de la couleur de votre tireur, d'autres de la couleur de votre adversaire. Ils apparaissent au centre de l'écran, pour se diriger ensuite vers les bords. Arrivés là, ils descendent d'un cran vers l'un des deux tireurs, et continuent à progresser ainsi. Si vous touchez un monstre de votre couleur, vous marquez beaucoup de points, mais en plus, il donne naissance à un diamant, qui apparaît sur un des deux côtés de l'écran, puis se déplace à vive allure jusqu'à l'autre bord, avant de disparaître. Celui des deux joueurs qui le touche marque un joli paquet de points. Si vous touchez un monstre de la couleur de votre adversaire, ce monstre s'immobilise et commence à tirer de tous côtés, avec une légère préférence pour votre adversaire. Un deuxième coup le retire du jeu. On voit donc que l'on a intérêt à tirer sur tout ce qui bouge, pour soumettre l'autre joueur au feu des monstres de sa couleur, et pour obtenir des diamants. Mais attention : votre adversaire peut aussi profiter de vos diamants... Le tout donne un jeu dont la démarche tactique nous a semblé plus que confuse, et où la seule règle à appliquer paraît être de tirer à outrance. Sans grand intérêt, ou alors nous avons mal compris... (Atari).

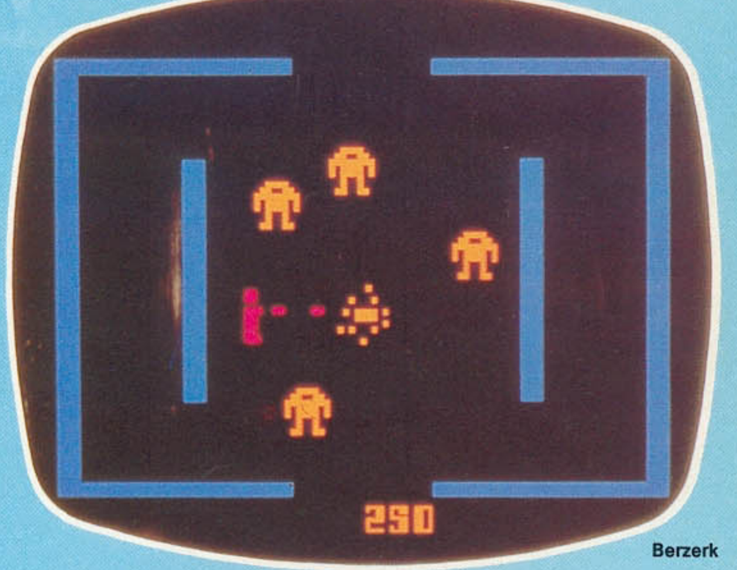
Type : jeu d'action
Intérêt : 2/6
Graphisme : 3/6
Durée : 5 à 10 mn.

BERZERK

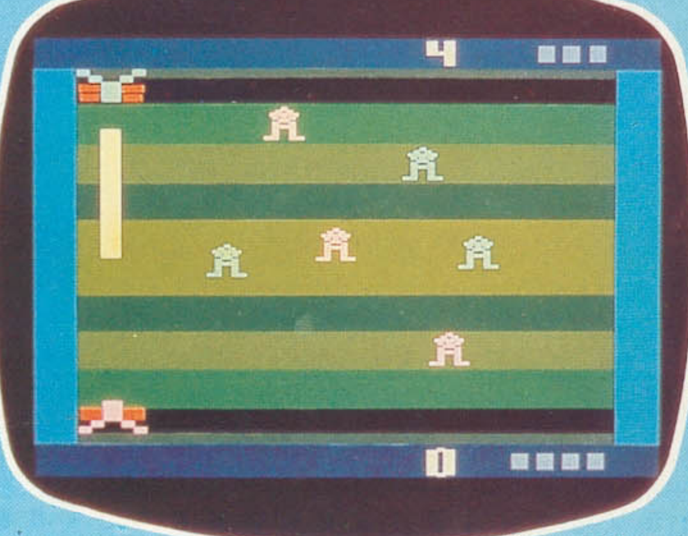
Quand nous avons découvert pour la première fois ce jeu dans les arcades, il y a environ un an, il nous est tout de suite apparu comme le plus violent et le plus cruel à ce jour.

La cassette rend admirablement ce climat détestable ! Vous voilà coincé dans une série de labyrinthes dont les parois sont électrifiées ; des robots de toutes parts, eux aussi sous haute tension, qui convergent vers vous en vous tirant dessus. Seul recours, les tuer et sortir de ce labyrinthe pour tomber dans un autre, encore plus redoutable ! Et rapidement, s'il vous plaît : sinon Otto Le Méchant fait son apparition — une grosse boule jaune sautillante, au large sourire, invincible et qui cherche à vous électrocuter...

Pour tuer les robots, vous pouvez tirer dans toutes les directions : il vous suffit d'appuyer sur le bouton rouge et, simultanément, d'indiquer la direction du tir, même diagonale, avec votre joystick. La coordination de ces deux gestes est difficile, surtout pour les tirs en angle. Et pourtant, le plus souvent, le moindre retard est fatal...



Berzerk



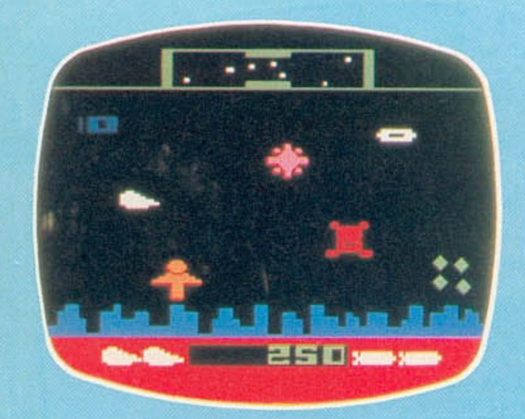
Démons et Diamants

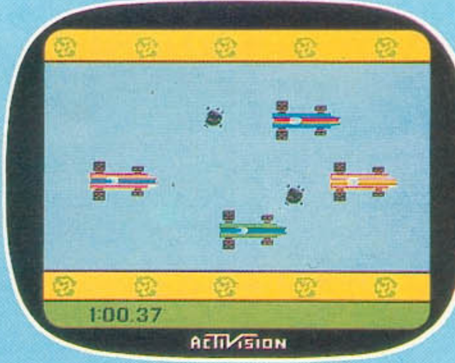
Si vous quittez un des labyrinthes après avoir tué tous ses robots, vous obtenez un bonus substantiel. Avec un peu de pratique, vous réussirez même à attirer les robots contre les parois électrifiées.

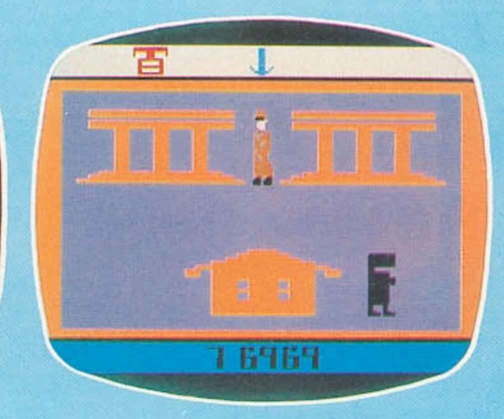
Beaucoup de variantes et beaucoup de niveaux de difficulté dans cette cassette affreuse, qu'on a pourtant beaucoup de mal à quitter. Stressant. (Atari).

Type : jeu d'action
Intérêt : 4/6
Graphisme : 4/6
Durée : de 5 à 20 mn.

TUBES







DEFENDER

Décidément, les extra-terrestres (E.T. excepté) ne savent plus quoi faire pour nous ennuyer ! Voici qu'ils poussent l'audace jusqu'à venir enlever la population dans nos cités elles-mêmes ! Leurs soucoupes descendent jusqu'au sol, agrippent l'humain terrorisé, l'emportent dans les airs, et le dévorent pour augmenter leurs pouvoirs. Heureusement, vous pilotez le Defender au-dessus de la ville apeurée. Vous détruisez les soucoupes à coups de laser, vous récupérez les humains en chute libre et les déposez gentiment sur le sol (gros bonus !). Vous disposez d'un vaisseau sophistiqué : marche avant, marche arrière, vitesse variable, fuite en hyperespace (vous réapparaissez n'importe où sur l'écran) et même de trois super-bombes, qui détruisent automatiquement tous les « aliens » présents sur l'écran.
Le champ de jeu est circulaire, et défile en fonction des évolutions de votre vaisseau. Un scanner en haut de l'écran vous renseigne sur la position des ennemis. Ceux-ci sont de toutes espèces, de la soucoupe de série, jusqu'au cigare suiveur, en passant par des poseurs de mines flottantes, ou d'étranges appareils qui, touchés, se divisent en une multitude de petits vaisseaux ! Une vague d'assaillants exterminée, la suivante ne tarde pas...
Une adaptation rigoureuse du *Defender* de Williams, le jeu d'arcades. Dommage toutefois que le scanner et le vaisseau Defender clignotent par intermittence. Vraiment pour experts. (Atari)
Type : jeu d'action
Intérêt : 5/6
Graphisme : 4/6
Durée : de 5 à 30 mn.

GRAND PRIX

Les jeux vidéo aiment bien les courses de voitures, et le thème semble un peu usé... *Grand Prix* innove pourtant agréablement sur quelques points : l'accélération de la voiture que vous pilotez est à la longue vertigineuse, et les bolides adverses, que vous devez éviter, se jettent sur vous en un quart de seconde. Par ailleurs, la route défile horizontalement sur l'écran, un choix qui offre une bande de bitume plus longue à être affichée en permanence, et qui permet donc de mieux anticiper sur l'arrivée des adversaires. On y perd toutefois un peu en sensations de vitesse ! Enfin, votre parcours est chronométré, et les circuits varient en longueur ; des tunnels, plus étroits, apparaissent à intervalles réguliers. Bref, toute la panoplie des courses habituelles. Un graphisme remarquable, puisqu'on voit même les pneus tourner, mais dont on peut craindre que la précision nuise à la complexité du jeu. Celui-ci se résume bien trop à un simple exercice d'adresse et de réflexe, sans qu'on puisse discerner un quelconque élément tactique.
Une cassette classique donc, réservée aux amateurs du genre, mais qui ne fera pas date. Activision nous avait habitué à mieux... (Activision pour VCS Atari).
Type : jeu de réflexe
Intérêt : 2/6
Graphisme : 4/6
Durée : 1 à 4 mn.

E.T.

E.T., c'est le petit extra-terrestre abandonné sur la Terre, malheureux héros du dernier film de Steven Spielberg. C'est aussi une cassette de jeu conçue et réalisée, dit-on, en moins de cinq semaines. Tout commence dans la forêt où E.T. est abandonné : un vaisseau descend du haut de l'écran, le dépose, et repart. E.T. fait l'objet d'un graphisme excellent, dans lequel on retrouve à la fois sa silhouette, son cou qui s'allonge, et sa démarche malhabile. Il doit retrouver, dans des trous disposés au fil des écrans, les trois morceaux d'un téléphone spatial pour rappeler ses lointains parents. Il peut de temps en temps manger sur son passage un petit bonbon, qui lui redonnera de l'énergie, ou lui permettra d'appeler à la rescousse son copain Elliot. Car l'ennemi rôde : un agent du F.B.I. qui a comme seule idée de lui voler bonbons et téléphone, et un savant qui lui fait perdre du temps en l'emmenant dans son laboratoire. Les règles sont par ailleurs pleines de trouvailles ingénieuses, qui compliquent la tâche d'E.T., ou lui laissent le secours de ses super-pouvoirs (vision à distance, appel d'Elliot, accélérations pour s'enfuir, etc.). Au niveau de jeu le plus difficile, c'est-à-dire quand l'agent du F.B.I. et le savant sont présents, ramener E.T. sur sa planète est vraiment très difficile. Les créateurs d'Atari, qui savent que ce type de cassette s'adresse aussi à un très jeune public, ont prévu deux versions plus faciles.
Complexité, graphisme excellent, rapidité d'action, et thème désormais populaire : une cassette qui devrait connaître un très gros succès ! (Atari).
Type : jeu d'aventure
Intérêt : 5/6
Graphisme : 5/6
Durée : de 15 à 30 mn.

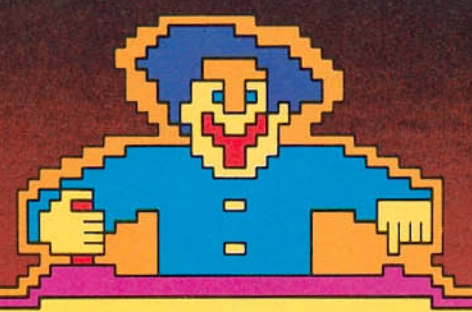
FROGGER

Pauvre grenouille ! La voilà séparée de sa petite mare natale par une route à grande circulation et une rivière au cours impétueux ! Comment en est-elle arrivée là... mystère, mais il faut la ramener à son domicile... La route, d'abord : le joueur peut déplacer la grenouille d'un cran dans toutes les directions (sauf diagonales) par une légère pression sur le joystick. Les véhicules circulent dans les deux sens, et le moindre contact est mortel. Ouf ! Voici la grenouille sur la rive. Le courant entraîne, dans deux directions, des troncs d'arbre et des tortues. On peut se fier aux troncs d'arbre, mais les tortues aiment bien plonger de temps en temps... et noyer la grenouille par la même occasion !
Type : adresse.
Intérêt : 5/6
Graphisme : 5/6
Durée : de 5 à... 30 mn pour les champions !

Jean-Michel MAMAN

VIDEO JEUX

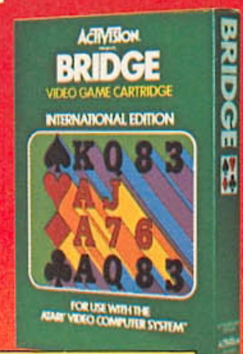
NOUVEAU!



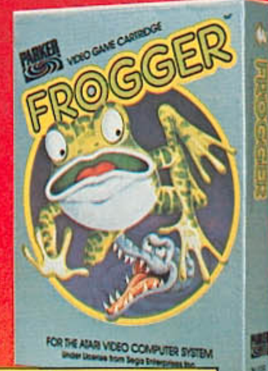
MICROMANIA

présente : Les six tubes de l'hiver*

le meilleur jeu vidéo de l'année de la revue Electronic Games



Bridge
Vous jouez seul contre l'ordinateur : il connaît les règles d'annonces et de jeu, et il ne fait pas de cadeaux !

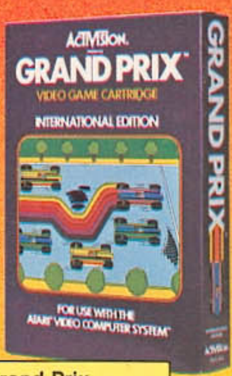


Frogger
C'est dur d'être une grenouille ! Chaque saut effectué par Frogger pourrait être le dernier.



1er PRIX

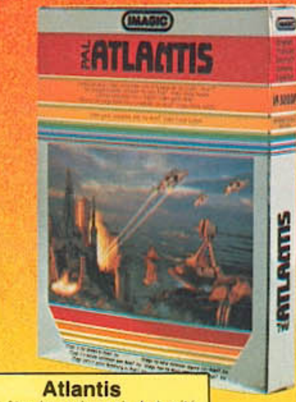
Demon Attack
Des légions de créatures démoniaques envahissent la planète Krybor !



Grand Prix
Accélérez, faufilez-vous, freinez : toute l'ambiance et l'excitation d'un vrai Grand Prix de Formule 1.



Starwars
Les vaisseaux impériaux s'approchent du générateur de puissance sur Hoth. Si vous ne les en empêchez pas, ils feront tout sauter.





Atlantis
Vous êtes le seul espoir de la cité perdue de l'Atlantide attaquée par des êtres maléfiques.

Et bientôt les cassettes-jeux pour console INTELLIVISION®

* Pour ordinateur de jeu ATARI ®

OGMIOS

MICROMANIA c'est aussi 26 autres titres.

Demandez notre catalogue gratuit. De nombreux avantages pour les membres du CLUB.

Bon de commande EXPRES et de catalogue gratuit à retourner à : MICROMANIA - B.P. 117 - 06802 Cagnes Principale CEDEX

Envoyez-moi de suite
Franco de Port
Mode de règlement choisi :
(cochez la case correspondante et rédigez vos chèques à l'ordre de MICROMANIA

☐ Mandat-lettre ☐ Chèque bancaire

☐ Chèque postal de paiement (joindre les 3 volets) ☐ Contre-remboursement majoré de la taxe postale

DESIGNATION	PRIX UNIT.	QUANT.	PRIX TOTAL
Bridge	380		
Grand Prix	380		
Frogger	340		
Starwars	340		
Demon Attack	380		
Atlantis	380		
TOTAL A PAYER :			

Le catalogue MICROMANIA gratuit ☐

MICROMANIA
B.P. 117 - 06802 Cagnes
Principale CEDEX

Nom : ____

Prénom : ____

Adresse : ____

Code postal : ____ Ville : ____

Tél* : ____ Né(e) le* : ____

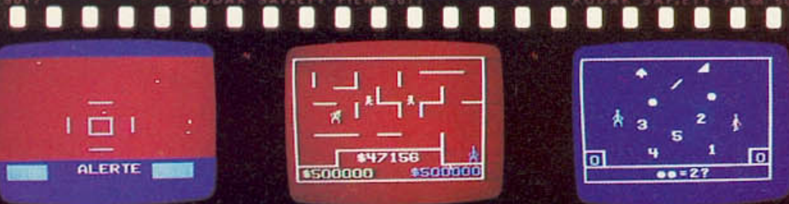
* Facultatif

TIT 183

Toute commande dont le règlement n'est pas joint dans l'enveloppe sera adressée automatiquement contre-remboursement











AUX COMMANDES DU G 7200

Non, le G 7200 n'est pas un bombardier mais le dernier-né des jeux vidéo Philips. Ses atouts ? Un écran intégré, une prise péri-télévision et une quarantaine de cassettes. Louise Labaille l'a testé pour Tilt en avant-première.

Dans la course à l'électronique domestique, deux options stratégiques s'opposent chez les fabricants : les uns préfèrent tout miser sur les micro-ordinateurs familiaux qui, outre leur aspect ludique, permettent une initiation sérieuse à la programmation (vous pouvez gérer un budget, approfondir vos connaissances, etc.). Les autres considèrent que les jeux vidéo constituent un excellent moyen d'approche de l'informatique : le public susceptible d'être touché par le jeu vidéo est, pensent-ils, très vaste, le maniement d'une console familiarisera les joueurs avec le monde des ordinateurs, sans les effrayer, ni les rebuter.

INITIATION

Philips et Mattel ont adopté cette dernière ligne de conduite. La console de jeu proposée, dans un premier temps par Mattel, s'intégrera prochainement à un ordinateur domestique aux possibilités informatiques réelles, ordinateur dont elle sera le noyau central. Philips, quant à lui, a, dès le départ, joué la carte du sérieux en proposant un « ordinateur de jeu », le *Vidéopac C 52*, doté d'un clavier alphanumérique. Grâce à lui, on peut s'amuser, sans aucun doute, mais en même temps on s'initie à la manipulation d'ordinateur.
Avec le *G 7 200*, cette tendance s'accentue encore. Sur cette console, tout concourt à accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur : nous retrouvons le pupitre du *C 52/04*, resserré, sans pour autant perdre sa lisibilité et sa facilité d'emploi, mais, surtout, nous découvrons l'écran de visualisation, superbe malgré ses dimensions réduites (23 cm en diagonale). Bien sûr, cet écran ne remplace pas une télévision normale, d'abord parce qu'il est en noir et blanc : certains jeux se passent volontiers de couleur, mais d'autres sont moins tolérants. Le jeu *« Samuraï »*, en particulier, requiert des réglages très précis pour arriver à distinguer ses pions de ceux de l'adversaire ; même défaut pour *« Attrape la balle »* ou d'autres encore. Mais il est heureusement tout à fait possible de profiter de la plupart des cassettes, en réglant la lumière ou le contraste : l'image est tout à fait nette et les dimensions de l'écran ne nuisent pas trop au plaisir du jeu, sans atteindre naturellement le niveau de simulation offert par les grands écrans. Il faut préciser que Philips est ici avantagé par sa ludothèque : on le sait, les jeux éducatifs représentent le domaine de prédilection du *Vidéopac*. Or, pour ceux-ci, l'écran du *G 7 200* est amplement suffisant, le graphisme n'a que peu d'importance, la couleur n'est pas essentielle ; enfin, vous n'avez pas besoin de vous « intégrer » au jeu pour en profiter pleinement. Pour d'autres jeux, évidemment, il faudra vous habituer à reconnaître les différents protagonistes à leurs teintes de gris et perdre l'habitude des explosions multicolores... Cet écran n'est pas la panacée et il décevra ceux qui en attendent trop, c'est-à-dire ceux qui espèrent se passer totalement de télé. Il faut plutôt le considérer comme un substitut provisoire, qui permet de se détendre et de s'entraîner sans immobiliser le poste familial.

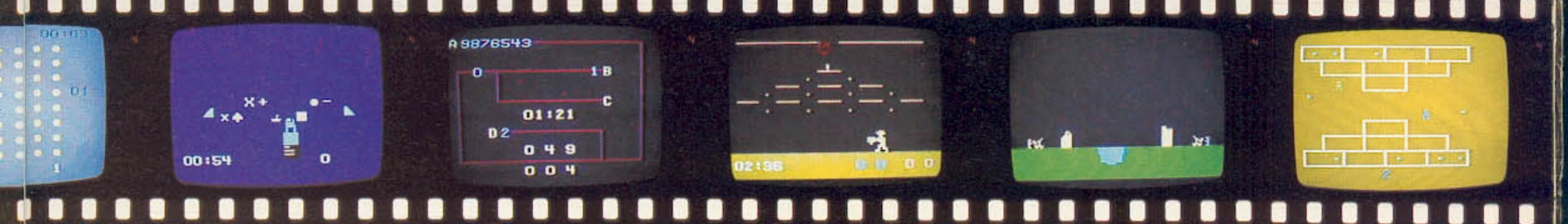
FINIES LES MANIPULATIONS EXASPERANTES

De plus, la maniabilité de cet ordinateur, sa légèreté en font un compagnon de tous les instants. Vous pouvez l'emporter en vacances, en week-end... Finies également les parties interrompues parce que votre entourage est fatigué par le bruit du poste de télévision, situé bien souvent dans une pièce commune. Il vous suffira de débrancher votre *Vidéopac* pour aller jouer dans une autre pièce. Bref, si on l'utilise selon ses possibilités, sans en attendre trop, le *G 7200* pourra vite devenir indispensable, d'autant plus que la console est claire, nette et élégante.

Les prises des deux « joysticks » sont dissimulées sous l'avant de l'ordinateur de jeu. Enfin, nec plus ultra, le raccordement à votre téléviseur ne passe plus par la prise antenne, mais par la prise péri-télévision. Avantages : finies les manipulations exaspérantes pour débrancher, puis rebrancher l'antenne T.V., finies également les recherches de canal correspondant au jeu : lorsque votre console est arrêtée, vous pouvez suivre les programmes normalement, lorsque vous désirez jouer, il vous suffit simplement de mettre l'ordinateur en marche. Vous pourrez jouer quelle que soit la chaîne précédemment sélectionnée, sans aucun réglage, sans même toucher à votre poste de télévision. De plus, le rendu des couleurs, sans bavures, et la netteté de l'image sont largement supérieurs aux performances réalisées dans ce domaine par le *C 52/04*, performances déjà très honorables. Aucune modification, hélas, en ce qui concerne les joysticks. Leur extrême souplesse nuit bien souvent au plaisir du jeu et l'on a parfois l'impression de ne pas contrôler parfaitement les mouvements sur l'écran. En outre, le logement où la manette évolue est un peu trop vaste à notre goût et les huit directions, indiquées par des encoches purement symboliques. Affaire d'habitude, sans aucun doute... Plus gênante est l'absence des « paddles », les poignées à volant, particulièrement sensibles lorsque l'on joue à *« Acrobates »* ou au *« Mur magique »*. Mais, là encore, la pratique palliera ce manque.

ABSENCE DE BRIQUES

Si la couleur et la netteté de l'image sont améliorées par l'utilisation de la prise péri-télévision, il n'en est pas de même pour le graphisme. Nous retrouvons les défauts et les avantages des consoles précédentes. Seul appareil à contenir des objets ronds pré-programmés, le *G 7200* peut dessiner dans certains cas des courbes parfaites ; lorsqu'on « appelle » une lettre ou un chiffre, les microprocesseurs affichent la figure souhaitée immédiatement, sans avoir à la construire à l'aide de petits carrés. Cet avantage compense partiellement l'absence des « briques » très fines, dont disposent, par exemple, les consoles Mattel. Un graphisme spectaculaire est l'équivalent d'un *Pac-Man* manié par Gérard Kieffer ou par Vincent



Noiret, champions de France de cette discipline : il dévore les octets comme *Pac-Man* les vitamines.
Nous touchons là un point sensible. Le superbe clavier alphanumérique et l'écran T.V. ne doivent pas vous abuser : le *G 7200* est exclusivement conçu pour le jeu. Ne le confondez pas avec des ordinateurs comme le Texas *TI 99 4/A* ou le *Victor* qui, eux, tout en proposant une extension vers les jeux, offrent des possibilités très grandes. Pour Philips, l'objectif primordial est le jeu, jeu traditionnel avec quarante programmes proposés à ce jour et même un nouveau concept de jeu vidéo de société : une cassette gère une partie qui se déroule tantôt sur l'écran, tantôt sur un plateau de jeu extérieur. On le voit, la programmation en elle-même est plutôt oubliée. Seule la cassette n° 9, fièrement intitulée *« Computer Programmer »*, permet de s'initier à la programmation, du moins en théorie. Car la pratique se révèle très ardue. Les deux « langages » proposés servent, en effet, habituellement aux professionnels.

APPARITION ALEATOIRE

Le « langage machine », extrêmement complexe, est très fatigant à programmer. De plus, lorsque vous entrez un programme, vous n'avez pas la possibilité de repérer immédiatement vos erreurs éventuelles : si vous commettez une faute, il faudra tout reprendre à zéro et vérifier chaque point (une simple erreur de frappe elle-même vous obligera à tout recommencer ; imaginez une machine à écrire qui contraigne son utilisateur à tout retaper à la moindre faute !). Le « langage assembleur » est un peu plus compréhensible. Il fait appel non à des codes de chiffres, mais à des *mnémoniques,* c'est-à-dire à des abréviations facilement mémorisables : « ADD » signifie addition, « RET », retour etc. Mais une fois encore, programmer dans l'un ou l'autre langage est difficile. Parfaits pour des professionnels, ces langages sont aberrants pour des joueurs, d'autant plus que les capacités de mémoire, limitées à 99 pas de programmes ou octets (par comparaison, un micro-ordinateur de base fait plus de 16 000 octets !), vous laissent des possibilités très réduites...

UNE VOIE PLEINE D'AVENIR

Alors, à quoi sert le clavier ? Le plus souvent on l'utilise pour sélectionner les variantes de jeux, les niveaux de difficultés, pour afficher les temps de jeu impartis aux joueurs ou, tout simplement, pour commencer à jouer. Parfois, on peut intervenir grâce à lui, directement sur le jeu, pour modifier selon sa volonté la disposition des figures sur l'écran. La cassette *« Singeries »*, par exemple, offre des variantes renouvelables à l'infini : vous « entrez » vous-même dans l'ordinateur les abscisses et les ordonnées qui régissent la disposition des barreaux de la cage aux singes et vous disposez d'un jeu nouveau à chaque fois. Cette excellente cassette ouvre une voie pleine d'avenir, car on peut penser que, lorsque chaque joueur sera capable d'intervenir directement dans un jeu, l'intérêt ludique de celui-ci sera décuplé. A partir d'un schéma de base, le joueur lui-même inventera des embûches ou des échappatoires, fixera handicaps et minutages des parties, bref deviendra, dans une certaine mesure, créatif et non plus seulement participant. Le pari de Philips serait alors gagné : les acquéreurs du *Vidéopac,* rompus au maniement de la console, avides de nouvelles possibilités, seraient prêts à aborder l'informatique et les micro-ordinateurs, aux ressources immenses.

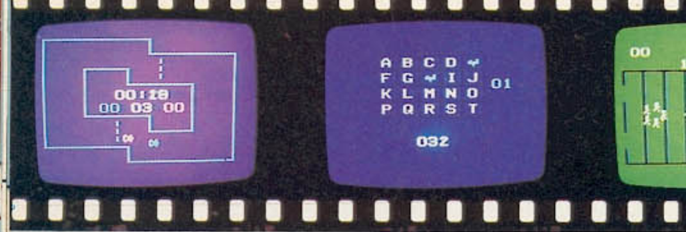
• Nous avons aimé :
- — son prix : 1 500 F
- — son esthétique
- — la prise péri-télévision
- — son écran.

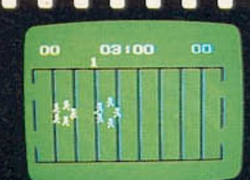
• Nous regrettons :
- — l'absence d'un couvercle et d'une poignée de transport
- — l'absence de couleurs (mais il aurait alors coûté beaucoup trop cher)
- — les joysticks un peu « flous »
- — la mémoire trop faible.

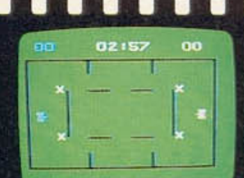
PLATEAU TRES CLASSIQUE

Mais nous n'en sommes pas encore là, bien que l'on puisse noter un changement de politique dans la conception des cassettes. Les premières, extrêmement simples, offraient deux ou trois jeux différents ; dans un second temps, sont apparus des jeux plus complexes (un seul par cartouche), qui tenaient plus compte du clavier alphanumérique. La troisième génération des programmes de jeux se sert des forces et des faiblesses de l'ordinateur : au *Vidéopac,* incapable de gérer des jeux au graphisme trop élaboré, on a adjoint un champ de jeu extérieur, sous la forme d'un plateau très classique et de pions — la partie se déroulant tantôt sur l'écran, tantôt sur le plateau de jeu. Malgré ces innovations, les jeux des deux premières générations, quoique moins élaborés, restent très plaisants.
Les jeux proposés par Philips sont extrêmement variés et souvent originaux ; on a l'impression cependant que toutes leurs possibilités n'ont pas été exploitées au maximum, défaut dû à la faiblesse de la mémoire du *G 7200.* Mais le *G 7200* a été conçu pour les joueurs européens, qui ne disposent pas, comme leurs homologues américains, de multiples postes de télévision. L'écran malgré l'absence de couleur, est pratique, puisqu'il permet de jouer quels que soient l'heure ou le lieu, sans monopoliser la télévision familiale. Enfin, de nouvelles cartouches, plus élaborées et au décor plus soigné, sont à l'étude. Les cartouches s'adapteront naturellement sur tous les appareils de la marque.
Les jeux de stratégie sont, eux aussi, appelés à de nouveaux développements. Du succès rencontré par les produits déjà mis en vente dépendra l'apparition de nouveaux jeux.
On nous promet aussi de nouveaux joysticks, plus plats, plus maniables... les prototypes sont à l'essai.





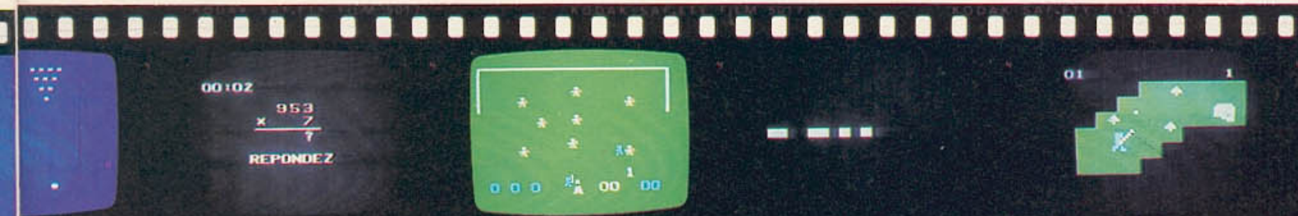



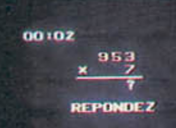




LES CASSETTES

	CASSETTES	TYPE	ORIGINALITÉ	NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE VARIANTES	INTÉRÊT DES VARIANTES	RÈGLES	COMPÉTITION	VITESSE D'ACTION	PLAISIR DE JEU
1	COURSE DE VOITURES	sport	★	1	2	★	★★★	★★★	★★★	★★
	AUTODROME	sport	★	2	4	★	★★★	★★★	★★★	★★
	CRYPTOGRAMME	réflexion	★	2	1	—	★★★	★	—	★★★
2	IDENTIFICATION	réflexion	★★★	1 ou 2	1	—	★★★	★	★★	★★★
	RENDEZ-VOUS SPATIAL	action	★★★	2	1	—	★★★	★★★	★★★	★★
	LOGIQUE	réflexion	★	1	1	—	★★★	★	★	★★
3	FOOTBALL AMÉRICAIN	sport	★★★	2	2	★	★★★	★★★	★★	★★
4	BATAILLE NAVALE	action	★	2	3	★★	★★★	★★★	★★	★
	COMBAT DE CHARS	action	★	2	9	★★	★★★	★★★	★★	★★
5	BLACK JACK	classique	★	1 ou 2	1	—	★★★	★★	—	★★
6	JEU DE QUILLES	sport	★	1 à 4	2	★	★★★	★★★	★★	★★
	BASKET-BALL	sport	★	2	1	—	★★★	★★	★	★
7	MATHÉMATICIEN	réflexion	★	1	3	★	★★★	—	★	★
	ÉCHO	réflexion	★	1	1	—	★★★	★	★★	★
8	BASE-BALL	sport	★	2	1	—	★★★	★★★	★★★	★★★
9	PROGRAMMATION	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	GOLF	sport	★	1 à 4	1	—	★★★	★★★	★	★★
11	GUERRE DE L'ESPACE	science-fiction	★	1	1	—	★★★	★★	★★★	★★
12	PRENDRE L'ARGENT ET FUIR	aventure	★★★	2	1	—	★★★	★★	★★	★★
13	MATHS AMUSANTES	éducatif	★★★	2	1	—	★★★	★★	★★	★
14	DUEL	action	★	1 ou 2	1	—	★★★	★★★	★★★	★★
15	SAMURAI	classique	★	1 ou 2	4	★★★	★★	★★★	★	★★★
16	TIR SUR CIBLE	action	★	1	1	—	★★★	★★★	★★★	★
	BATAILLE SOUS-MARINE	action	★	1	1	—	★★★	★	★	★
17	LOGIQUE CHINOISE	réflexion	★★★	1	8	★★★	★★★	★★★	★	★★★
18	GUERRE LASER	—	—	—	—	—	—	—	—	—
19	ATTRAPE LA BALLE	action	★★★	1 à 2	6	★★	★★★	★★★	★★★	★★

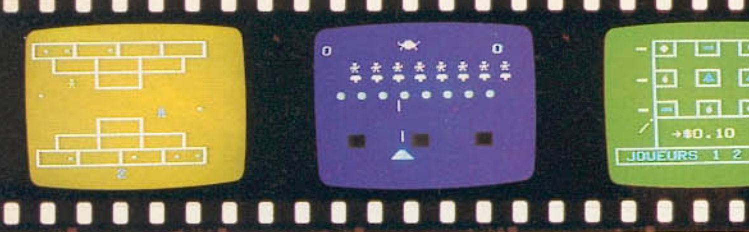
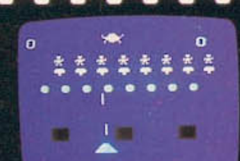








COMPLEXITÉ	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★	★	★	★	Une course contre la montre sur une piste à 2 voies. Des voitures obstacles surgissent au hasard.	Jeu de réflexes classique.
★	★	★	★★	Luttez de vitesse avec votre adversaire sur un circuit vu de dessus.	Malgré ses 4 variantes, le circuit trop court ne se prête pas à une course effrénée.
★★★	★★	★	★★★	Retrouvez un mot dont les lettres ont été mélangées par l'ordinateur.	Vous pouvez utiliser 14 lettres, ce qui corse ce jeu, au demeurant bien connu. Au total, 3 jeux assez simples pour une cassette distrayante.
★	★	—	★★	Test de la mémoire : dix couples de symboles à retrouver.	Pour les jeunes enfants.
★	★	★	★★	Posez votre vaisseau spatial en douceur, puis redécollez pour l'arrimer à sa base, tout cela avec seulement 50 unités d'énergie.	Original et amusant, du moins au début.
★★	★	—	★★	Trouvez un nombre déterminé au hasard par l'ordinateur.	Logique et réflexion seront nécessaires pour découvrir le chiffre caché. En somme, la variété des jeux fait l'intérêt de cette cassette.
★★	★★	★★	★★★	Gagnez du terrain et marquez le maximum de points par le shoot, la course ou les passes.	Une bonne initiation au célèbre jeu américain ; le graphisme est un peu déroutant au début.
★	★	★	★	Abattez depuis votre sous-marin le plus d'avions possible.	Un peu sommaire, bien que l'on puisse modifier la trajectoire des projectiles et la vitesse du sous-marin.
★	★★	★	★	Deux tanks s'affrontent.	Un champ de jeu bien étroit !
★	★	★★	★★	Atteindre 21 points ou s'en rapprocher sans les dépasser.	Un graphisme assez pauvre et des règles légèrement modifiées.
★	★	★	★	Essayez d'abattre toutes les quilles : vous pouvez contrôler votre boule.	Très simple ; se rapproche beaucoup des « minis ».
★	★	★	★	Deux joueurs seulement essaient de marquer des paniers.	Les adversaires se déplacent uniquement dans deux directions, et les proportions ne sont pas respectées. Pour les tout petits.
★	★	★	★	Additions, multiplications, divisions et soustractions.	Pour apprendre ses « tables » ou résoudre des problèmes très simples.
★	★	★	★★	Répétez sans vous tromper une suite de chiffres.	Un principe bien connu, mais un jeu pas bien gai.
★★	★★	★	★★★	Découvrez l'une des grandes passions des Américains.	Une des meilleures cassettes de sport actuellement disponibles.
—	—	—	—	—	Une cassette sans grand intérêt. Reportez-vous à l'article lui-même pour de plus amples renseignements.
★★	★★	★★	★★	Neuf trous en un minimum de coups : un seul modèle de club, mais vous pouvez modifier la direction de votre balle et la force de votre coup.	Le « putting green » apparaît grossi lorsque vous y pénétrez ; le décor est net, le jeu agréable.
★★	★	★	★★	Votre mission : détruire 10 cargos ennemis sans défense et 5 navires de guerre agressifs, lorsqu'ils apparaissent.	Dépassé par rapport aux productions actuelles, mais toujours plaisant.
★	★★	★	★★	Pour augmenter votre capital, une seule tactique : attraper les robots symboles de gain et fuir les agents porteurs de ruine.	Une bonne idée, mais un jeu sans passion.
★	★	★	★★	Résoudre des équations simplistes en attrapant avant son adversaire différents symboles.	Pour les tout petits.
★	★★	★★	★★	Duel au soleil de part et d'autre des rochers.	Malgré les ricochets sur la pierre, l'absence de variantes nuit au jeu. Un « plus » : les cow-boys tombent très bien !
★★★	★	★	★★★	Retournez les pions de l'adversaire en les encerclant.	Un nom plein de mystère et d'exotisme pour un jeu classique. Pour en savoir plus, reportez-vous au « Challenge » de ce numéro.
★	★	★	★	Des cibles défilent devant votre mire : abattez-les au fur et à mesure.	Jeu faible à tous points de vue.
★	★	★	★	Des sous-marins sont cachés sur l'écran. A vous de les détruire.	Un intérêt très limité.
★★★	★★	★	★★★	Déplacez des chiffres d'un point à un autre et replacez-les dans leur ordre, malgré l'ordinateur.	Curieux et difficile, ce jeu réjouira les esprits logiques.
—	—	—	—	—	Cassette non testée.
★★	★★	★	★★	Attrapez une balle qui rebondit à travers des chicanes.	Pas aussi facile qu'on aurait pu le penser.

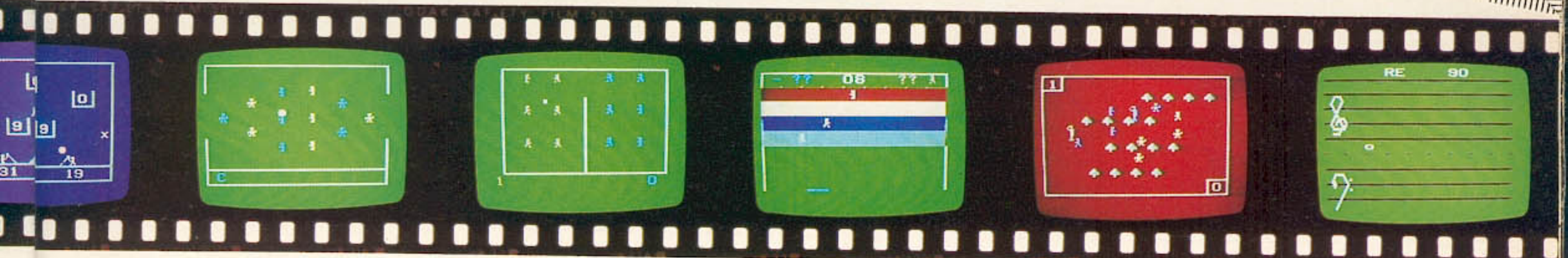






LES CASSETTES

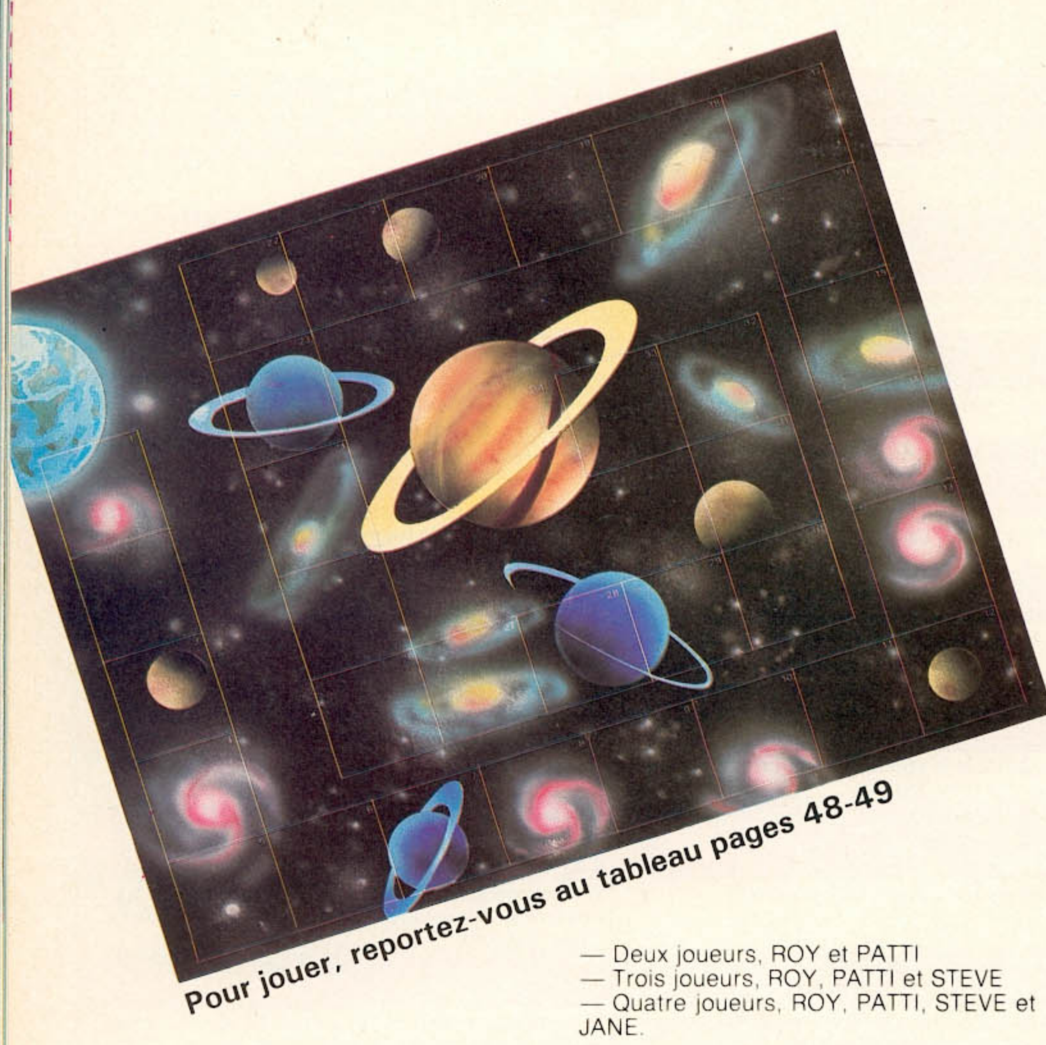
CASSETTES	TYPE	ORIGINALITÉ	NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE VARIANTES	INTÉRÊT DES VARIANTES	RÈGLES	COMPÉTITION	VITESSE D'ACTION	PLAISIR DE JEU
19 MORPION	classique	★	2	1	—	★★★	★★	★	★
20 CATAPULTE	action	★★★	2	2	★★	★★★	★★★	★★	★★★
21 SECRET DES PHARAONS	réflexion	★★★	2	1	—	★★★	★★★	★★★	★★★
22 LE MONSTRE DE L'ESPACE	science-fiction	★★	1	1	—	★★★	★	★★★	★★
23 LAS VEGAS	classique	★★★	1 à 4	1	—	★★★	★★★	—	★★★
24 BILLARD ÉLECTRIQUE	classique	★	1 à 4	8	★	★★★	★★	★★	★
25 SKI	sport	★	2	3	★★	★★★	★★★	★★★	★★
26 JEU DE PANIERS	action	★★★	1 ou 2	2	★	★★★	★	★	★★
27 FOOTBALL DE TABLE ÉLECTRONIQUE	sport	★★★	1 ou 2	1	—	★★★	★★★	★★★	★★
28 VOLLEY-BALL	sport	★	1 ou 2	1	—	★★★	★★★	★★★	★★
29 LE MUR MAGIQUE	action	★★★	1 ou 2	2	★★	★★★	★★★	★★★	★★★
30 CHAMP DE BATAILLE	stratégie	★★★	2	1	—	★★★	★★	★★	★★★
31 MUSIQUE	éducatif	★★★	1	1	—	★★	—	—	★★★
32 { LE LABYRINTHE	labyrinthe	★	1 ou 2	16	★★★	★★★	★	★	★★
SUPERLOGIQUE	réflexion	★	1 ou 2	1	—	★★★	★★	★	★★
33 LES ACROBATES	action	★	1 ou 2	18	★★	★★★	★★★	★★★	★★
34 LES SATELLITES ATTAQUENT	science-fiction	★★★	1 ou +	1	—	★★★	★★★	★★★	★★★
35 BILLARD	classique	★★	2	2	★★★	★★★	★★★	★	★★★
36 { FOOTBALL ÉLECTRONIQUE	sport	★	2	1	—	★★★	★★★	★★	★★
HOCKEY ÉLECTRONIQUE	sport	★	2	1	—	★★★	★★★	★★★	★★★
37 SINGERIES	labyrinthe	★★★	1 à 3	4	★★★	★★★	★	★★★	★★★
38 GLOUTON ET VORACES	labyrinthe	★★★	1 ou 2	infini	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
39 COMBATTANTS DE LA LIBERTÉ	science-fiction	★★★	1 ou +	4	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
40 4 EN 1 LIGNE	réflexion	★★	1 ou 2	10	★★★	★★★	★★★	★	★★★



COMPLEXITÉ	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★	★	★	★	Formez le premier une ligne droite en alignant trois croix ou trois ronds dans un damier de neuf cases.	Pas bien gai ; heureusement, on est obligé pour jouer de déplacer sans cesse les trois figures dont on dispose, ce qui donne un léger piment au jeu.
★	★	★	★★	Détruisez le château de l'autre à l'aide de sa catapulte.	Ce jeu très simple est également très drôle, grâce à quelques gags bien choisis.
★★	★★	★★	★★	Placez des pierres dans sa pyramide en suivant un ordre mystérieux, préalablement défini par l'ordinateur.	Jeu d'adresse et de réflexion, le « Secret des Pharaons » vous distraira longtemps.
★	★★	★★	★★	Détruisez le monstre de l'espace et ses robots.	Dommage qu'il n'y ait pas plusieurs variantes.
★	★★	★★	★★★	Gagnez tout l'argent possible grâce à cette véritable machine à sous électronique.	Une cassette passionnante avec de multiples possibilités de mise.
★	★★	★★	★	Quatre joueurs peuvent s'affronter sur ce flipper vidéo.	Un semi-échec : on intervient fort peu dans l'action, malgré des rebonds assez vifs.
★	★	★★	★★	Découvrez les slaloms géants et autres descentes sur la neige vidéo.	Compétition directe et facilités de jeu sont privilégiées ; pour en savoir plus, reportez-vous au « Challenge » de Tilt n° 2.
★	★	★★	★	Envoyez votre ballon dans les paniers qui rapportent le plus.	Même défaut que le flipper : on participe peu à l'action.
★★	★★★	★	★★★	Envoyez le maximum de balles dans les buts adverses.	Un authentique baby-foot électronique ; très vivant : les moulinets sont réellement surprenants.
★	★	★	★★	Empêchez la balle de toucher le sol de votre terrain.	Sans grand rapport avec le volley-ball, ce jeu rappelle plutôt les jeux de ping-pong de la première génération. Pas désagréable pourtant.
★	★★	★	★★★	Détruisez un mur qui est reconstruit par votre adversaire.	Très drôle ; une trouvaille géniale : les petits maçons qui rebâtissent le mur !
★★	★★	★	★★	Vous devez attraper le général ennemi avec vos soldats, en évitant que le vôtre soit pris.	Jeu agréable dans sa simplicité.
★★	★★	★★★	★★★	Découvrez la musique (déchiffrage, rythme, composition) avec l'ordinateur.	Une bonne initiation au solfège. Vous pouvez enregistrer vos airs et les modifier à volonté, en cas d'erreur par exemple.
★★★	★★	★★	★★	Sortez d'un labyrinthe le plus vite possible.	Jeu très complexe, peut-être trop. La recherche d'un passage est souvent abandonnée au profit de l'attente d'une ouverture.
★★★	★	★	★★★	Un très classique Master-Mind.	Cette variante fait double emploi avec la cassette n° 2 « Logique ».
★★	★	★★	★★	Crevez des ballons grâce à deux acrobates qui sautent tour à tour sur une planche à bascule.	Le non-respect des proportions nuit au plaisir du jeu ; de plus, il y a trop peu de ballons sur l'écran.
★★★	★★★	★★★	★★★	Survivre dans un vaisseau entouré d'astéroïdes.	Un excellent jeu de S.F. ; l'un des meilleurs du moment.
★★	★★★	★	★★★	Deux jeux : placer une boule noire dans un trou avant son adversaire ou mettre le plus de boules dans les trous.	Très bonne adaptation du billard, sans effets spéciaux toutefois, mais avec de très bons rebonds.
★	★★	★	★★	Marquer des buts, bien sûr !	Deux jeux très similaires, le hockey est séduisant avec ses multiples rebonds.
★	★★	★	★★		
★★★	★★	★★	★★★	Vous devez attraper des singes pour les étiqueter. Attention, ils deviennent méchants lorsqu'on les touche.	Jeu remarquable ; décors modifiables à volonté. De plus, vous jouez avec votre adversaire et non contre lui.
★★★	★★★	★★	★★★	Le *Pac Man* version Philips.	Une remarquable adaptation, pleine de rebondissements et de possibilités : vous pouvez même construire votre propre labyrinthe.
★★	★★	★★	★★★	Evitez les mines déposées dans l'espace par vos ennemis ou détruisez-les ; libérez les prisonniers d'une « capsule-prison ».	Très rapide, extrêmement vivant. La partie à deux joueurs (l'un est le commandant, l'autre le copilote) est très drôle.
★★★	★★	★★	★★★	Alignez avant votre adversaire quatre pions, soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale.	Un principe bien connu, mais un jeu toujours passionnant. Le niveau de l'ordinateur est assez élevé.

COSMOS 1983

Ce nouveau jeu inédit vous entraîne dans notre galaxie pour un fabuleux voyage entre la Terre et Jupiter. Pour en revenir vivant, suivez-bien nos conseils.



Pour jouer, reportez-vous au tableau pages 48-49

Tout d'abord, armez-vous de l'une de ces trois calculettes : TI 57 (Texas Instrument), FX 702 P (Casio), PC 1211 (Sharp). Mais dès maintenant faites bien attention aux embûches, aux trous noirs.

But du jeu

Si vous êtes un, deux, trois ou quatre, jouez à « COSMOS 1983 » et effectuez le plus rapidement possible une mission. Il y aura donc rivalité entre chaque participant. Cette mission périlleuse s'effectue de la Terre à Jupiter, où bon nombre d'embûches risquent de vous surprendre. Chaque joueur est un capitaine de vaisseau et durant sa mission il devra parcourir les 34 cases de la grille (pages 48 et 49) parsemée d'embûches.

Présentation des capitaines de vaisseau :

— Un seul joueur, ROY
— Deux joueurs, ROY et PATTI
— Trois joueurs, ROY, PATTI et STEVE
— Quatre joueurs, ROY, PATTI, STEVE et JANE.

Principe du jeu

Chaque joueur étant un capitaine de vaisseau, il aura une mission entre la Terre et Jupiter. Dans une même case, l'embûche peut être différente suivant le capitaine. Quel que soit le nombre de joueurs, le principe du jeu restera le même. Prenons le cas de deux joueurs, les capitaines de vaisseau ROY et PATTI. La Terre, votre base de départ, est représentée par la case 0. Avant de commencer à jouer, placez les capitaines sur la case 0. Vous disposez d'un dé, de votre calculette et devez le plus rapidement possible, en tenant compte des embûches, parcourir les 34 cases, pour finir votre mission sur une planète inexplorée : Jupiter. Votre calculette représente le dé et donnera aussi votre position en fonction des différentes embûches et des capitaines.

Règles particulières

Au cours de sa mission, chaque capitaine de vaisseau peut rencontrer onze embûches différentes. Lorsqu'un capitaine tombe sur une case embûche qui le renvoie à une autre case embûche, l'ordre est annulé et votre capitaine reste sur sa case. (Exemple : si le capitaine de vaisseau ROY se trouve sur la case 19 (case embûche) qui le renvoie à la case 25 (autre case embûche), qui elle-même devrait le renvoyer à la case 13 ; alors, comme il s'agit d'un second ordre, il est considéré comme nul et le joueur restera donc sur la case 25. Voici les différentes embûches que vous pourrez rencontrer

— case 1 : STEVE, PATTI et ROY, vous n'avez pas reçu vos ordres de mission, vous devez retourner sur la case 2.

— case 2 : PATTI, votre vaisseau a atteint la vitesse de la lumière, allez à la case 5.

JANE, votre bouclier thermique est endommagé, passez un tour.

— case 3 : ROY, votre vaisseau a atteint la vitesse de la lumière, allez à la case 6.

— case 4 : ROY, PATTI, STEVE et JANE, le réacteur principal de votre vaisseau est endommagé, vous devez retourner sur la Terre (case 0).

— case 5 : aucune embûche, la voie est libre.

— case 6 : PATTI, vous êtes sorti vainqueur de votre premier combat, allez à la case 11.

JANE, vous n'avez pas encore pris de repos depuis le départ, vous devez donc passer un tour.

— case 7 : STEVE, votre vaisseau a enfin atteint la vitesse de la lumière, allez à la case 15.

JANE, votre équipage manœuvre très rapidement, vous prenez de l'avance, allez à la case 11.

— case 8 : ROY, vous avez perdu votre combat, vous devez regagner la Terre.

— case 9 : aucune embûche, la voie est libre.

— case 10 : ROY, le sort s'acharne sur vous, retournez à la case 3.

— case 11 : STEVE, tout va pour le mieux, avancez jusqu'à la case 15.

— case 12 : PATTI, plus rien ne vous arrête, la voie est libre, avancez jusqu'à la case 21.

ROY, vous devez prendre du repos, passez un tour sur cette case.

— case 13 : ROY, PATTI, STEVE et JANE, vous avez été aspirés par un trou noir et vous vous trouvez maintenant à votre point de départ (case 0).

— case 14 : aucune embûche, la voie est libre.

— case 15 : JANE, vous allez perdre ce combat et vous devez battre en retraite jusqu'à la case 11.
— case 16 : aucune embûche, la voie est libre.
— case 17 : aucune embûche, la voie est libre.
— case 18 : PATTI, ce combat est un échec, vous devez battre en retraite jusqu'à la case 5.
— case 19 : ROY, vous disposez de nombreux amis qui vous permettront d'atteindre la case 25.
JANE, une petite panne vous arrête, passez un tour sur cette case.
— case 20 : aucune embûche, la voie est libre.
— case 21 : STEVE, votre équipage manie très rapidement le vaisseau et vous permet d'atteintre la case 23.
— case 22 : aucune embûche : la voie est libre.
— case 23 : STEVE, vous avez découvert un nouveau carburant, vous prenez une avance considérable et parvenez à la case 32.
PATTI, vous avez découvert un raccourci, ce qui vous permet d'atteindre la case 28.
— case 24 : JANE, vous vous êtes trop approchée du soleil et maintenant votre vaisseau dérive jusqu'à la case 16.
— case 25 : ROY, vous venez d'entrer en collision avec un vaisseau de commerce et vous devrez le remorquer jusqu'à la case 13.
JANE, votre tentative de fuite avant le combat jusqu'à la case 24 est une réussite.
— case 26 : aucune embûche, la voie est libre.
— case 27 : ROY, vous perdez ce combat, la retraite jusqu'à la case 21 est votre seul salut.
— case 28 : JANE, la voie est libre jusqu'à la case 34.
— case 29 : aucune embûche, la voie est libre.
— case 30 : ROY, PATTI, STEVE ou JANE, vous devez aller chercher vos derniers ordres de mission à la case 31.
— case 31 : aucune embûche, la voie est libre.
— case 32 : STEVE, vous êtes le premier, plus rien ne vous arrête, allez jusqu'à la case 34, donc Jupiter.
PATTI, une pluie de météorites vous oblige à rester sur cette case durant un tour.
— case 33 : JANE, votre tentative de fuite avant le combat a réussi, allez jusqu'à la case 29.
STEVE, votre équipage est épuisé, vous devez rester un tour sur cette case.
Comme vous pourrez le constater, il y a vingt-trois cases avec embûches et dix cases sans embûches. Le tableau d'embûches se trouve résumé près de la grille (pages 48 et 49), où le nom des capitaines de vaisseau est représenté par leurs initiales.

Comment jouer avec votre calculette TI 57

La TI 57 possèdant 50 pas, il ne sera possible de programmer que le lancer de dé. Pour entrer le programme, faire *LNR*, puis taper le programme. A la fin de celui-ci, refaire *LRN*. Vous êtes prêt à jouer. Mettre un nombre de cinq chiffres en STO I, puis faire *RST, R/S ;* le premier nombre apparaît. Pour les nombres suivants, il vous suffit de faire *R/S*.
Pour deux joueurs, c'est-à-dire les capitaines de vaisseau ROY et PATTI, chacun joue à tour de rôle. Le joueur place son capitaine sur la case qu'il a atteinte grâce à son lancer de dé, puis il doit se reporter au tableau des embûches, pour connaître la nouvelle position de son vaisseau. Le vainqueur sera le capitaine de vaisseau qui atteindra Jupiter en premier : il aura donc terminé sa mission.

FX 702 P

Pour entrer le programme, placez-vous en *MODE I*, tapez le programme, puis replacez-vous en *MODE 0*. Ensuite faire *DEFM I*, vous êtes dès maintenant prêt à jouer.
Faire *FI* (zone de programme). Vous verrez apparaître *COSMOS 1983*, puis la question *COMBIEN DE JOUEURS ETES-VOUS ?* Tapez le nombre de joueurs, *EXE*. Si vous n'êtes que deux, vous serez représenté par les capitaines de vaisseau ROY et PATTI. La calculette lancera le dé. Donc ROY vous verrez apparaître *PASSEZ-VOUS VOTRE TOUR*. Si vous le passez, tapez *O*, sinon tapez *N*, suivi de *EXE*. Dans le cas où vous passeriez un tour, votre calculette ira automatiquement au joueur suivant. Si vous n'avez pas passé de tour, vous verrez apparaître sur l'écran *ROY* suivi de *VOUS AVEZ x PTS*. Ensuite apparaîtra *VOTRE POSITION EST TOUJOURS x*. Si elle n'est pas modifiée en fonction des embûches. Dans le cas contraire il apparaîtra *VOTRE NOUVELLE POSITION EST x*.
Vous devrez ensuite vous reporter au tableau des embûches, afin de constater si vous devez ou non passer un tour, ou tout simplement connaître la nature de votre embûche. Le deuxième joueur, PATTI, jouera de la même façon, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne Jupiter.

PC 1211

Placez votre calculette en mode *PRO*, puis tapez le programme. Il faut préciser qu'il occupe toute la mémoire-programme c'est-à-dire 1424 pas. Ensuite revenir en mode *RUN*. Chacun des « BEEP » sonores vous donne de nouvelles informations à l'affichage de votre calculette. Pour jouer, tapez *RUN*, puis *ENTER*. Vous verrez tout d'abord apparaître *COSMOS 1983*, puis *NBRE DE JOUEURS*. Tapez le nombre de joueurs et refaites *ENTER*. A la question *NBRE*, tapez un nombre de cinq chiffres et faites *ENTER*.
Si vous êtes deux joueurs, le capitaine de vaisseau ROY jouera le premier. Vous verrez apparaître « ROY », puis *PASSEZ-VS VOTRE TOUR*. Si vous le passez, tapez *O* et faites *ENTER*. Le jeu passera automatiquement au joueur suivant, sinon tapez *N* et faites *ENTER*. Vous verrez alors apparaître *VOUS AVEZ x PTS*, ensuite *NEW POSITION x*, qui sera votre nouvelle position en fonction de l'embûche correspondant à votre case. Il y aura ensuite la même démarche pour le capitaine PATTI et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne Jupiter, case 34. Le jeu sera alors terminé. La victoire d'un capitaine de vaisseau est annoncé par dix « BEEP » sonores.

BERTRAND RAVEL

EXEMPLE DE JEUX AVEC LA FX 702 P (Casio)

```
POUR DEUX JOUEURS

  ## COSMOS 1983 ##
COMBIEN DE JOUEUR ET
ES-VS ?
2
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 4 PTS
ROY VOTRE NOUVELLE
POSITION EST 8
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 3 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  3
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 1 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  1
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 5 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  8
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 5 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  6
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 4 PTS
PATTI VOTRE NOUVELLE
POSITION EST 21
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 5 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  11
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 3 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  24
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 1 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  12
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 2 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  26
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
O
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 3 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  29
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 5 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  17
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 1 PTS
PATTI VOTRE NOUVELLE
POSITION EST 31
ROY
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 4 PTS
VOTRE POSITION EST
TOUJOURS  21
PATTI
PASSEZ-VS VOTRE TOUR
?
N
VS AVEZ 4 PTS
PATTI VS AVEZ GAGNE
```

PROGRAMME POUR TI 57 (Texas Instruments)



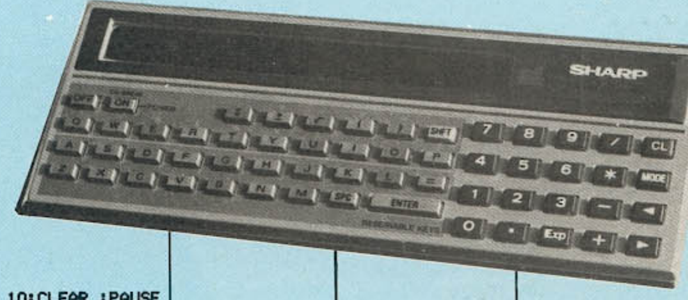
RCL 1	00	33 1
Ln x	01	13
INV 2nd INT	02	-49
X	03	55
7	04	07
=	05	85
2nd INT	06	49
STO 2	07	32 2
2nd x=t	08	66
GTO 1	09	51 1
R/S	10	81
2nd LBL 1	11	86 1
2	12	02
2nd PRD 1	13	39 1
RST	14	71
R/S	15	81

PROGRAMME POUR FX 702 P (Casio)

```
VAR: 36 PRG: 1600

P0: 1465 STEPS
  10 VAC :WAIT 40:PR
     T "  ## COSMOS
     1983 ##"
  20 A$(1)="ROY":F$=
     A$(1):A$(2)="PA
     TTI":H$=A$(2)
  25 A$(3)="STEVE":G
     $=A$(3):A$(4)="
     JANE":J$=A$(4)
  30 INP "COMBIEN DE
      JOUEUR ETES-VS
      ",B
  40 IF B≥5 THEN 30
  50 FOR I=1 TO B
  60 GSB 100:WAIT 40
     :PRT A$(I):GSB
     170
  65 WAIT 40:PRT "VS
      AVEZ";C;" PTS"
     :A(I+4)=A(I+4)+
     C
  70 W=I+4:GSB 120:S
     =A(W):GSB 200
  75 GSB 500
  80 NEXT I
  90 GOTO 50
 100 C=INT (RAN#*6)
 105 IF C≤0 THEN 100
 110 RET
 120 IF A(I+4)≥34 TH
     EN 140
 130 RET
 140 WAIT 40:PRT A$(
     I);" VS AVEZ GA
     GNE":END
 170 INP "PASSEZ-VS
     VOTRE TOUR",E$
 180 IF E$="0" THEN
     80
 190 RET
 200 IF A(W)=1 THEN
     800
 210 IF A(W)=2 THEN
     830
 220 IF A(W)=3 THEN
     850
 230 IF A(W)=4 THEN
     870
 240 IF A(W)=6 THEN
     880
 250 IF A(W)=7 THEN
     900
 260 IF A(W)=8 THEN
     930
 270 IF A(W)=10 THEN
      950
 280 IF A(W)=11 THEN
      970
 290 IF A(W)=12 THEN
      990
 300 IF A(W)=13 THEN
      1010
 310 IF A(W)=15 THEN
      1020
 330 IF A(W)=18 THEN
      1040
 340 IF A(W)=19 THEN
      1060
 350 IF A(W)=21 THEN
      1080
 370 IF A(W)=23 THEN
      1100
 380 IF A(W)=24 THEN
      1130
 390 IF A(W)=25 THEN
      1150
 400 IF A(W)=27 THEN
      1180
 410 IF A(W)=28 THEN
      1200
 420 IF A(W)=30 THEN
      1220
 430 IF A(W)=32 THEN
      1230
 440 IF A(W)=33 THEN
      1250
 450 RET
 500 IF A(W)=S THEN
     520
 505 WAIT 40:PRT A$(
     I);" VOTRE NOUV
     ELLE","POSITION
      EST";A(I+4)
 510 GSB 120:RET
 520 WAIT 40:PRT "VO
     TRE POSITION ES
     T","TOUJOURS ";
     A(W):GOTO 510
 800 IF A$(I)=F$ THE
     N 820
 810 A(W)=0
 820 RET
 830 IF A$(I)=H$;A(W
     )=5
 840 RET
 850 IF A$(I)=F$;A(W
     )=6
 860 RET
 870 A(W)=0:RET
 880 IF A$(I)=H$;A(W
     )=11
 890 RET
 900 IF A$(I)=G$;A(W
     )=15
 910 IF A$(I)=J$;A(W
     )=11
 920 RET
 930 IF A$(I)=F$;A(W
     )=0
 940 RET
 950 IF A$(I)=F$;A(W
     )=3
 960 RET
 970 IF A$(I)=G$;A(W
     )=15
 980 RET
 990 IF A$(I)=H$;A(W
     )=21
1000 RET
1010 A(W)=0;RET
1020 IF A$(I)=J$;A(W
     )=11
1030 RET
1040 IF A$(I)=H$;A(W
     )=5
1050 RET
1060 IF A$(I)=F$;A(W
     )=25
1070 RET
1080 IF A$(I)=G$;A(W
     )=23
1090 RET
1100 IF A$(I)=G$;A(W
     )=32
1110 IF A$(I)=H$;A(W
     )=28
1120 RET
1130 IF A$(I)=J$;A(W
     )=16
1140 RET
1150 IF A$(I)=F$;A(W
     )=13
1160 IF A$(I)=J$;A(W
     )=24
1170 RET
1180 IF A$(I)=F$;A(W
     )=21
1190 RET
1200 IF A$(I)=J$;A(W
     )=34
1210 RET
1220 A(W)=31:RET
1230 IF A$(I)=J$;A(W
     )=34
1240 RET
1250 IF A$(I)=G$;A(W
     )=29
1260 RET
```

PROGRAMME POUR PC 1211 (Sharp)



```
 10:CLEAR :PAUSE
    "¥¥ COSMOS 1
    983 ¥¥"
 35:INPUT "NBRE
    DE JOUEUR";Z
 37:GOSUB 700
 40:INPUT "NBRE"
    ;K
 45:P=K
 50:FOR I=1TO Z
 60:GOSUB 100:
    BEEP 1:PAUSE
    A$(I):GOSUB
    170:BEEP 1:
    PAUSE "VS AV
    EZ ";Y;" PTS
    "
 65:W=I+4:A(W)=A
    (W)+Y
 70:GOSUB 120:
    GOSUB 200:
    GOSUB 500
 80:NEXT I
 90:GOTO 50
100:P=P*2
101:IF P<=0LET P
    =K*2
102:P=LN P:Y=INT
    P:Y=P-Y:Y=Y*
    7
103:Y=INT Y
104:IF Y<1THEN 1
    00
105:RETURN
120:IF A(W)>33
    THEN 140
130:RETURN
140:BEEP 10:
    PAUSE A$(I);
    " VS AVEZ GA
    GNE"
150:END
170:INPUT "PASSE
    Z-VS VOTRE T
    OUR";V$
180:IF V$="0"
    THEN 80
190:RETURN
200:IF A(W)=1
    THEN 800
210:IF A(W)=2
    THEN 805
220:IF A(W)=3
    THEN 810
230:IF A(W)=4
    THEN 815
240:IF A(W)=6
    THEN 820
250:IF A(W)=7
    THEN 825
260:IF A(W)=8
    THEN 830
270:IF A(W)=10
    THEN 835
280:IF A(W)=11
    THEN 840
290:IF A(W)=12
    THEN 845
300:IF A(W)=13
    THEN 850
310:IF A(W)=15
    THEN 855
330:IF A(W)=18
    THEN 865
340:IF A(W)=19
    THEN 870
350:IF A(W)=21
    THEN 875
370:IF A(W)=23
    THEN 880
375:IF A(W)=24
    THEN 885
380:IF A(W)=25
    THEN 890
400:IF A(W)=27
    THEN 895
410:IF A(W)=28
    THEN 900
420:IF A(W)=30
    THEN 905
430:IF A(W)=32
    THEN 910
440:IF A(W)=33
    THEN 915
450:RETURN
500:BEEP 1:PAUSE
    "NEW POSITIO
    N ";A(W):
    GOSUB 120:
    RETURN
700:A$(1)="ROY"
710:A$(2)="PATTI
    "
720:A$(3)="STEVE
    "
730:A$(4)="JANE"
750:N$=A$(1):J$=
    A$(2):O$=A$(
    3):M$=A$(4)
760:RETURN
800:IF A$(I)=N$
    GOTO 450
803:A(W)=0:
    RETURN
805:IF A$(I)=J$
    LET A(W)=5
807:RETURN
810:IF A$(I)=N$
    LET A(W)=6
813:RETURN
815:A(W)=0:
    RETURN
820:IF A$(I)=J$
    LET A(W)=11
823:RETURN
825:IF A$(I)=O$
    LET A(W)=15
826:IF A$(I)=M$
    LET A(W)=11
827:RETURN
830:IF A$(I)=N$
    LET A(W)=0
832:RETURN
835:IF A$(I)=N$
    LET A(W)=3
837:RETURN
840:IF A$(I)=O$
    LET A(W)=15
842:RETURN
845:IF A$(I)=J$
    LET A(W)=21
847:RETURN
850:A(W)=0:
    RETURN
855:IF A$(I)=M$
    LET A(W)=11
857:RETURN
865:IF A$(I)=J$
    LET A(W)=5
867:RETURN
870:IF A$(I)=N$
    LET A(W)=25
873:RETURN
875:IF A$(I)=O$
    LET A(W)=23
877:RETURN
880:IF A$(I)=O$
    LET A(W)=32
881:IF A$(I)=J$
    LET A(W)=28
882:RETURN
885:IF A$(I)=M$
    LET A(W)=16
887:RETURN
890:IF A$(I)=N$
    LET A(W)=13
891:IF A$(I)=M$
    LET A(W)=2.
892:RETURN
895:IF A$(I)=N$
    LET A(W)=21
897:RETURN
900:IF A$(I)=M$
    LET A(W)=34
902:RETURN
905:A(W)=31:
    RETURN
910:IF A$(I)=M$
    LET A(W)=34
912:RETURN
915:IF A$(I)=O$
    LET A(W)=29
920:RETURN
```



TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques
22
21
20
23
1
24
34
2
25
3
26
27
28
4
5
6
7
8
9

Sésame

COSMOS 1983

LES DIFFERENTES CASES EMBUCHES

```
R=ROY
P=PATTI
S=STEVE
J=JANE
1/S,P,J VS N,AVEZ
  PAS RECU VOS ORDR-
  ES DE MISSION,DONC
  RETOURNER CASE 0
2/P VS AVEZ ATTEINT
  LA VITESSE DE LA
  LUMIERE ALLER A LA
  CASE 0
 J VOTRE BOUCLIER
  THERMIQUE EST BRI
  SE,PASSER UN TOUR
3/R VS AVEZ ATTEINT
  LA VITESSE DE LA
  LUMIERE,ALLER A LA
  CASE 6
4/R,P,S,J LE REACT
  EUR EST ENDOMMAGE
  ALLER CASE 6
5/TOUT VA BIEN
6/P 1ER COMBAT REUS-
  SI ALLER CASE 11
  J IL FAUT PRENDRE
  DU REPOS DURANT UN
  TOUR
7/S VS AVEZ ATTEINT
  LA VITESSE DE LA
  LUMIERE,ALLER
  A LA CASE 15
8/R COMBAT PERDU
  ALLER CASE 0
9/TOUT VA BIEN
10/R PAS DE CHANCE
  RETOURNER CASE 3
  P MENAGER VOTRE
  EQUIPAGE,PASSER UN
  TOUR
11/S ALLER CASE 15
12/P ALLER CASE 21
  R IL FAUT PRENDRE
  DU REPOS DURANT
  UN TOUR
13/R,P,S,J VS AVEZ
  ETE ASPIRE PAR UN
  TROU NOIR
14/TOUT VA BIEN
15/J COMBAT PERDU,
  RETRAITE JUSQU,A
  LA CASE 11
16/TOUT VA BIEN
17/TOUT VA BIEN
18/P CE COMBAT EST
  PERDU,RETRAITE
  A LA CASE 11
19/R ALLER CASE 25
  J UNE PANNE VS
  ARRETE,PASSER UN
  TOUR
20/TOUT VA BIEN
21/S ALLER CASE 23
22/TOUT VA BIEN
23/S UN NOUVEAU
  CARBURANT VS
  ALLER CASE 32
  P VS AVEZ TROUVER
  UN RACOURCI ALLER
  A LA CASE 28
24/J VS VS ETES TROP
  APPROCHE DU SOLEIL
  VOTRE VAISSEAU
  DERIVE JUSQU,A LA
  CASE 16
25/R COLISION AVEC
  UN VAISSEAU DE COM
  MERCE,ET DERIVER
  JUSQU,A LA CASE 13
  J VOTRE TENTATIVE
  DE FUITE AVANT LE
  COMBAT JUSQU,A LA
  CASE 24 EST REUSSI
26/TOUT VA BIEN
27/R RETRAITE APRES
  LE COMBAT JUSQU,A
  LA CASE 21
28/J ALLER CASE 34
29/TOUT VA BIEN
30/R,P,S,J IL FAUT
  ALLER CHERCHER VOS
  ORDRES DE MISSION
  A LA CASE 31
31/TOUT VA BIEN
32/S VS ETES LE 1ER
  PLUS RIEN NE VOUS
  ARRETE ALLER A LA
  LA CASE 34;JUPITER
  P UNE PLUIE DE
  METEORITES VOUS A
  RESTER UN TOUR
  SUR CETTE CASE
33/J FUITE POUR
  EVITER LE COMBAT
  REUSSI,ALLER A LA
  CASE 29
  S VOTRE EQUIPAGE
  EST EPUISE RESTER
  UN TOUR SUR CETTE
  CASE
GOOD LUCK
```



FRÉDÉRIC LUGUEL

LES FANTASTIQUES JEUX VIDEO.

IMAGIC

ORMOND ELECTRONICS

STAR VOYAGER
Des vaisseaux ennemis passent en trombe à côté de votre poste de pilotage. Chaque fois qu'un coup ennemi pénètre vos défenses vous faites feu à l'aide de vos torpilles-photons ou laser...

COSMIC ARK
Vous êtes nommé commandant de la redoutable COSMIC ARK, arche cosmique qui sillonne l'espace pour ramener des créatures du fin fond des planètes.
Envoyez votre navette d'atterrissage et enlevez les créatures à la force de votre faisceau...

ATLANTIS
Vous êtes le seul espoir dans la cité perdue de l'Atlantide qui se débat pour sa survie. Des êtres maléfiques bombardent les postes de la défense de la cité.

CARRERE VIDEO
DISTRIBUTION

35 rue Gabriel Péri – 92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. : 645.21.93 Télex : 200166

DOSSIER

PASSEPORT POUR L'AVENTURE

La vogue des jeux d'aventure ne cesse de croître. Pour les joueurs, un seul but : revenir vivants et couverts de richesses d'un monde fantastique peuplé de dragons, d'ogres et de zombies.

Chaque joueur choisit d'abord son personnage, sa force, ses pouvoirs, ses traits de caractère ; il endosse totalement cette nouvelle personnalité, et c'est en fonction d'elle, et d'elle seulement, qu'il réagira devant les diverses difficultés qui se présenteront à lui. Ces difficultés, il doit les rencontrer à l'improviste. Dans un jeu de société classique, les péripéties possibles sont visibles d'emblée sur le plateau de jeu ; au Monopoly par exemple, on distingue par avance une série d'hôtels concurrents à franchir sans se ruiner, et seul le dé apporte une touche de surprise et d'imprévu.

Le maître du jeu c'est le programmeur

A Donjons et Dragons (Mattel), et dans la grande majorité des jeux de rôles, un « maître du jeu » est nécessaire : c'est lui qui va mener la partie et qui détient, pour cela, le plan et les clés de l'univers à explorer. Aussi demande-t-il au joueur le détail de ses actions pour lui dire ensuite, d'après un scénario préétabli qu'il a seul sous les yeux, ce qui lui arrive. Prenons, comme exemple, un dialogue-type :

— *le maître du jeu :* « vous vous trouvez devant un château. Pas de fossé, mais les murailles sont très hautes. Vous voyez une lourde porte de bois... »

— *un joueur :* « Y a-t-il des ouvertures dans les murailles ? »

— *le maître du jeu :* « Non, aucune. »

— *un joueur :* « Bon. J'essaie de pousser la porte de bois. »

— *le maître du jeu :* « Elle ne bouge pas. Rien ne se passe. »

— *un joueur :* « J'essaie de la forcer avec mon épée. »

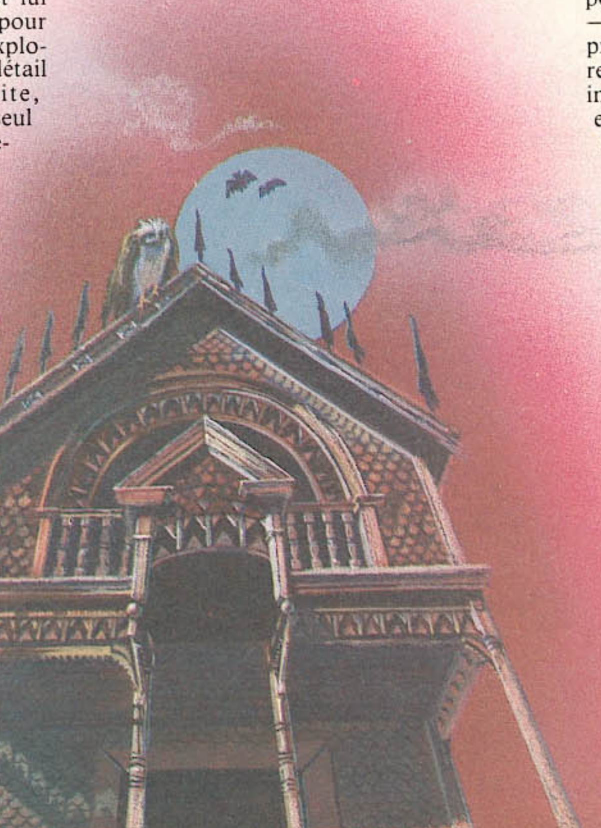
— *le maître du jeu :* « Vous déclenchez l'ouverture d'une trappe d'où jaillit un essaim de chauve-souris sanguinaires, qui se jettent sur vous. »

— *un joueur :* « Je leur donne des coups d'épée. »

— *le maître du jeu :* « Inefficace. Elles sont trop nombreuses. Une d'entre elles vous a déjà mordu, et vous perdez un point de vie. »

— *un joueur :* « Je m'enfuis. »

— *le maître du jeu :* « Très bien. Elles ne vous suivent pas et s'évanouissent dans l'air. Et maintenant, que faites-vous ? »



Et ainsi de suite... Cet exemple suffit à faire comprendre qu'à la longue, le rôle de maître du jeu peut être fastidieux ! Il faut toujours trouver un ami dévoué... Dès lors, quel maître plus patient, plus complet, plus impartial, qu'un micro-ordinateur. Le maître du jeu, c'est le programmeur : il a glissé dans les circuits toutes les données de l'univers à explorer, une fois pour toutes. Le ou les joueurs indiquent leurs actions à l'ordinateur, qui en signale aussitôt les conséquences, tient les comptes des points de vie, des pouvoirs, des trésors ramassés, et règle les comptes... Le rêve !

Trois genres

Sur ce principe, on peut donc distinguer trois types de jeux d'aventures sur computer :

— Les jeux textuels : les réponses de l'ordinateur sont seulement verbales. Il s'affiche par exemple sur l'écran : « Vous voyez une porte de bois. »

— Les jeux illustrés : les situations sont représentées par une image fixe. Les actions restent textuelles. Par exemple, un dragon immobile apparaît sur l'écran. Il s'inscrit en dessous : « Ce dragon vous attaque, que faites-vous ? »

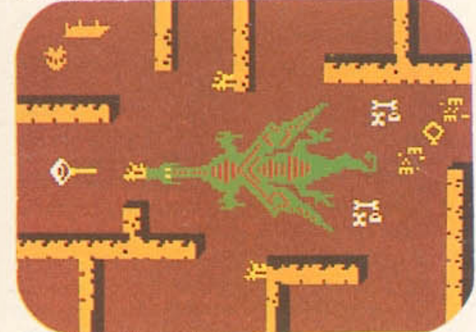
— Les jeux animés : situations et actions sont représentées pour de vrai sur l'écran. Votre personnage est symbolisé par une petite figurine que vous déplacez pour porter des coups au dragon, qui lui-même attaque et se déplace. C'est l'action graphique, et non verbale, qui donnera le résultat du combat.

On conçoit facilement que c'est ce troisième type de jeux d'aventures qui est le plus prisé, parce que le plus vivant, le plus spectaculaire. Toutefois, la programmation de l'animation graphique prend

beaucoup de place, et les jeux les plus complexes sont souvent les jeux simplement textuels. On peut dire que les jeux illustrés constituent un très bon compromis entre complexité et spectacle.
Les jeux d'aventures peuvent donc se caractériser en trois points :
— un univers cohérent et inconnu à découvrir ;
— une mission solitaire à accomplir selon un scénario de base ;
— des événements ludiques imprévus.
En contrepartie, il est clair qu'un jeu comme le *Space Invaders* ne peut être considéré comme un jeu d'aventures :
— il ne s'agit pas d'un univers inconnu, puisque la disposition des envahisseurs est fixe et toujours semblable, et affichée en permanence à l'écran ;
— Il ne s'agit pas même d'un univers, mais d'une situation particulière schématisée ;
— La progression des envahisseurs est immuable et ne comporte aucun événement imprévu qui ne soit déjà présent et annoncé dès le début de la partie.

Aventures sur ordinateurs

Ce sont dès lors des micro-ordinateurs, et leurs extraordinaires possibilités de mémoire, qui se prêtent le mieux à ce style de jeux. La transposition la plus fidèle de *Donjons et Dragons* se retrouve tout natu-


Swords and Serpents

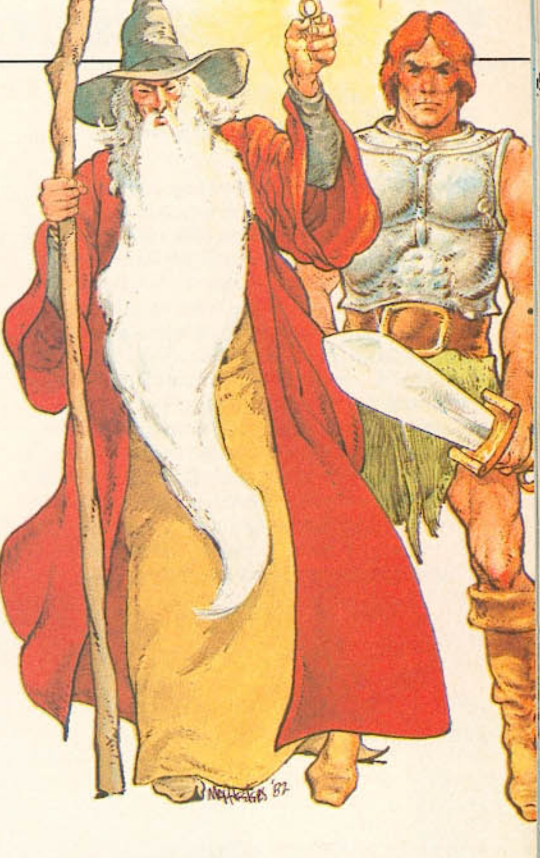
rellement sur la star ludique, l'Apple II : une disquette-maître du jeu accompagne un livret de règles et de scénarios, sous le titre éloquent de *Wizardry*... Selon nos distinctions, il s'agit d'un jeu animé. L'écran standard est divisé en trois parties : l'une montre en perspective le couloir ou la salle dans laquelle les joueurs sont engagés, une autre indique textuellement les lettres à taper sur le clavier pour déclencher telle ou telle action, et les objets que l'on peut utiliser dans la situation actuelle (torche, sorts, échelle de corde, etc.). La troisième partie tient le compte des personnages en jeu, avec rappel de leur personnalité, de leur état de santé. Le programme est d'une complexité remarquable, et tient vraiment compte de tous les éléments de la fiction : portée des armes, poids, résistance des monstres, etc. Mais un des aspects les plus attachants de cette disquette est qu'elle n'abandonne pas les rites du *Donjons et Dragons* classiques : un joueur sera désigné comme cartographe et dessinera, malgré le secours de l'ordinateur, le trajet parcouru par ses compagnons. Une formidable réconciliation entre papier et électronique !
Autre vedette, puisque couronnée aux U.S.A. « meilleur jeu d'aventures sur Computer 82 », *Empire of the Over-Mind :* un thème séduisant, avec un héros qui doit remonter jusqu'à l'esprit démoniaque qui tient sous son emprise deux galaxies entières. La solution de cette quête n'est pas unique et, contrairement à beaucoup d'aventures où le rôle du joueur se résume à résoudre une série d'énigmes de difficultés croissantes, les chemins de la victoire sont ici multiples. Le jeu y gagne en intérêt et se renouvelle toujours. Il est uniquement textuel, mais son prix et sa renommé montrent qu'il est d'une qualité suffisante pour résister à la vague graphique actuelle.

Des monstres hargneux et répugnants

Plus sophistiqué, mais parfois un peu simple pour les aventuriers d'expérience, *The Quest,* conçu pour l'Atari 800. Nous sommes situés après l'ultime conflit nucléaire et le héros marche vers l'ouest des Etats-Unis pour retrouver la dernière colonie humaine civilisée. Inutile de vous préciser que les monstres les plus répugnants et les plus hargneux jonchent sa route, sans compter les nuages de radiations et les insectes géants. Les effets audiovisuels sont remarquables : bruits du vent, des monstres qui marchent ou rampent, détonation des tirs ; la nuit tombe, et l'écran va du bleu clair à l'obscurité la plus totale, en passant par un superbe coucher de soleil. Enfin, il suffit d'appuyer sur une touche pour consulter la carte des régions dévastées. Une disquette somptueuse qui profite pleinement des énormes possibilités graphiques de la « bécane » Atari. Il faut encore remarquer que cette aventure mêle fantastique, classique et science-fiction, un cocktail assez rare.
On citera encore *La caverne des lutins,* sur Victor Lambda, un jeu textuel ou le problème est de trouver le langage que comprend le programme. L'ordinateur vous accompagne dans votre exploration, se plaint quand la charge est trop lourde, quand vous ne lui donnez pas à boire avec des aliments trop secs... Une note d'humour agréable.
Enumérer les programmes de jeux d'aventures héroïco-fantastiques sur computers serait impossible et fastidieux : on peut estimer qu'il en paraît une dizaine par mois, et bien peu sont hélas importés en France. En outre, ils ne bénéficient que rarement d'une traduction. Mais cela devrait bientôt s'arranger...

Retrouver le calice sacré

Heureusement, les jeux d'aventures fantastiques descendent jusqu'aux simples consoles de jeux. Plus de graphisme, mais une



complexité nettement inférieure, qui les rapproche parfois de simples jeux d'action. A la base, *Adventure,* sur le VCS Atari, vous lance dans une série de labyrinthes qui relient trois châteaux. Aucun texte, mais un spot que vous déplacez et qui représente votre chevalier. Mission : retrouver un calice sacré. Ennemis : trois dragons plus ou moins féroces.
Atouts : une épée pour tuer les dragons, un pont pour sauter les fossés infranchissables, et un magnétiseur pour récupérer à distance les objets égarés. Difficulté supplémentaire : on ne peut porter qu'un objet à la fois, presqu'un lieu commun des jeux d'aventures, qui ajoute pour pas cher un problème tactique de plus.
En fait, les jeux d'aventures sur console sont doublement handicapés : relativement faible mémoire de l'appareil, et absence de commandes multiples. Les 30 ou 40 touches d'un micro-ordinateur permettent bien sûr des combinaisons d'actions bien plus riches. On trouve cependant des jeux originaux, comme *Haunted House,* toujours chez Atari. Une mission qui pourrait sembler facile — reconstituer un vase brisé en trois morceaux — si l'ensemble du manoir n'était plongé dans l'obscurité. Vous pouvez toutefois gratter des allumettes, que le passage d'un fantôme éteindra cependant.
Les composantes classiques du jeu d'aventures sont là : ennemis qui rôdent aléatoirement, diversité d'écrans, et labyrinthe, puisque les pièces, six par étage sur quatre niveaux, sont toutes semblables. On a recours ici encore à la cartographie, pour noter les pièces où sont cachés les morceaux du vase.

Les corridors sont gardés par des toucans, des

Chevalier sur plateau cartonné

Sur le thème de l'aventure fantastique, l'avenir apparaît très riche pour les consoles domestiques : Philips éditera bientôt *La quête des anneaux,* une création vraiment originale qui contourne astucieusement l'écueil du manque de mémoire de base. On joue tout à la fois sur l'écran du téléviseur et sur un plateau de jeu cartonné. Quand les chevaliers arrivent sur telle ou telle case du plateau (grotte, lac, château), ils doivent affronter les ennemis qui s'y trouvent dans un jeu d'action cette fois-ci purement vidéo. Le combat fini, le chevalier continue son aventure sur le plateau cartonné. La cartographie est ici préétablie. Les anneaux sont répartis aléatoirement dans la surface de jeu. Et c'est en effet les possibilités de programmation aléatoires qui créent l'imprévu des jeux électroniques d'aventures ainsi que leur perpétuel renouvellement. Qu'il s'agisse d'*Adventure,* de *Haunted House,* de *La quête des anneaux,* ou des jeux qui vont suivre, le point commun réside dans la localisation inconnue de l'objet de la mission, principe qui entraîne nécessairement l'exploration quasi totale du champ de jeu.

Feu, eau terre, air

Dans *Riddle Of The Sphinx,* d'Imagic, l'apparition successive des dangers est aussi aléatoire : une traversée du désert où il faut affronter tour à tour la soif (et donc repérer les oasis), les bandits des sables, et les scorpions, le tout pour parvenir jusqu'au Sphinx, but final de la quête. On attend par ailleurs avec impatience des cassettes comme *Swords And Serpents,* un immense château peuplé de reptiles qu'il faut traverser de bout en bout, ou le *Donjons et Dragons* vidéo de Mattel, qu'on annonce comme une réussite graphique et ludique sensationnelle. Et ce n'est pas tout : Atari lancera dès février une série de cassettes sous le titre générique *Swordquest.* Quatre cassettes différentes, qui sont pourtant chacune la continuation de la précédente. Chaque cassette est un monde à part entière, gouverné à chaque fois par un seul élément : Feu, Eau, Terre, Air. On traversera d'abord les épreuves de *Earthquest* pour se munir des talismans nécessaires à la survie dans le *Fireworld* de la cassette suivante... Et ainsi de suite ! Nous avons justement pu tester *Earthquest* en avant-première : un graphisme excellent, où le passage entre les salles du labyrinthe est rendu en perspective. Certaines salles comportent des épreuves spéciales qu'il faut remporter pour s'approprier les talismans les plus puissants : traversée d'une rivière sur laquelle défilent des épées, franchissement successif de plusieurs cascades multicolores, escalade d'une paroi aux prises mobiles. Chaque salle correspond à un signe du zodiaque. Il faut disposer les talismans d'une façon secrète pour terminer sa quête. Bref, un jeu d'aventures pleinement mystique. En outre l'idée d'une série de cassettes à épisodes donne l'ampleur d'une épopée à l'ensemble du jeu !

Plongée vertigineuse

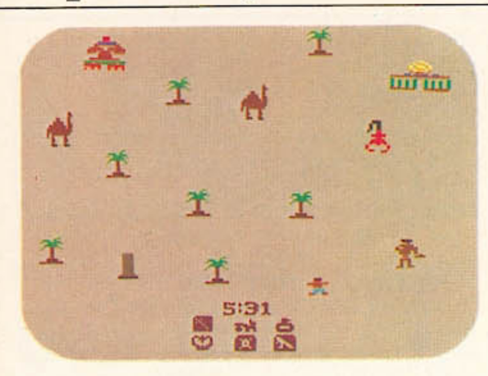
Par nature, une partie d'un jeu d'aventures est longue : importance du champ de jeu, des divers ennemis mis en œuvre, temps de réflexion et parfois même cartographie nécessaire... C'est pourquoi les jeux d'arcades de ce style sont très rares, et seulement un d'entre eux est actuellement disponible en France... et pris d'assaut. Il s'agit de *Tuttenkham,* une plongée vertigineuse dans le dédale d'une pyramide vers les trésors du pharaon ! Les corridors sont gardés par des toucans, des serpents, des flèches et des présences fantômatiques. Heureusement, outre un révolver, le héros peut s'abriter dans des trous de la muraille. Le jeu d'aventures est mis à la sauce « arcade » : les trésors ramassés et les ennemis tués donnent des points, toujours plus nombreux au fur et à mesure qu'on s'enfonce dans les profondeurs de la pyramide.

Par ailleurs, *Donjons et Dragons,* n'a pas seulement influencé les jeux vidéo. Deux versions de poche existent, toutes deux de Mattel : un labyrinthe en plastique sur lequel se déplacent deux héros et un dragon. Les cases du plateau de jeu sont sensitives et, quand on avance sa figurine, un son indique sa situation : il peut être entouré de murs, où être très proche du trésor (invisible aussi au départ). La figurine peut aussi avoir réveillé le dragon (dont le déplacement est aléatoire et secret au début de la partie). On retrouve tous les éléments de combat, de positions aléatoires et d'exploration classiques, mais très simplifiés dans ce jeu qui s'adresse avant tout aux plus jeunes. Une tentative intéressante d'initiation.

Palme d'or

Le *Donjons et Dragons* à cristaux liquides est aussi simple, mais le mécanisme de jeu est plus poussé : le labyrinthe est une grille de salles de 10 sur 10, où sont disposés aléatoirement au début de chaque partie des fossés, des chauves-souris, et un dragon. Il faut avoir un filin pour s'extirper d'une fosse, une épée pour se défendre ou même tuer le dragon, et une amulette pour éviter que les chauves-

serpents, des flèches...



Riddle of the Sphinx

souris ne vous emportent dans un autre point du labyrinthe. Inutile de préciser qu'il vaut mieux tenir un relevé graphique précis de sa position et des embûches rencontrées pour ne pas tomber à l'improviste dans un piège. La représentation très simple des salles sur l'écran à cristaux liquides ne nuit pas au plaisir du jeu, qui reste toutefois très abstrait.

Mais l'imagination des créateurs ne pouvait s'arrêter à l'extrême facilité des dragons et autres fantômes. Palme d'or de l'originalité à *Micro Surgeon*, une cassette Imagic pour Mattel, qu'on devrait pouvoir se procurer en février prochain : vous voici réduit à une taille microscopique. Vous vous promenez dans les vaisseaux, artères et capilosités d'un cerveau humain qu'une grave tumeur menace ! Un caillot, que vous devrez éliminer, évolue aussi dangereusement.

Mais tout corps a ses défenses, même malade, et cette aventure médicale est plutôt délicate... Une remarquable ingéniosité dans la transposition des éléments de base du jeu d'aventures : les circonvolutions d'un cerveau pour labyrinthe, des microbes et des globules comme ennemis, et une opération chirurgicale comme mission !

Semer du blé

A moins que vous ne préfériez gouverner un îlot sud-américain. *Utopia* de Mattel est un bien beau rêve, où il faut rendre les gens heureux.

Une aventure statique, où l'imprévu viendra sous la forme de bancs de poissons plus ou moins hospitaliers, de nuages destructeurs ou salvateurs pour vos récoltes. Il faut utiliser son or pour construire des hôpitaux, des écoles, des maisons, semer du blé... Aventure cette fois réaliste, soumise au climat et à vos qualités d'économiste. C'est à travers des thèmes aussi variés et aussi séduisants que le jeu d'aventure électronique peut se démarquer de *Donjons et Dragons*, dont la structure souvent répétitive commence à s'épuiser.

L'aventure naît du rôle social que le joueur doit endosser, médecin, gouverneur, ou encore voleur sur la disquette *Robber* pour *Apple II*... Le labyrinthe disparaît au profit de dédales plus subtils comme ceux de la finance, et la cartographie devient l'art de bien tenir ses comptes !

Une orientation nouvelle qui mène directement à la mise en valeur du personnage. Il ne s'agit plus de personnalité, mais de mythe pur, et ici font leur apparition les héros du grand ou du petit écran : Superman, Spiderman, James Bond, et maintenant Tron ou E.T.

Manigances du F.B.I.

L'entreprise est plus ambitieuse, puisque l'aventure que doit restituer le jeu vidéo suit nécessairement les péripéties et les prouesses des réalisations cinématographiques. L'aventure du jeu *E.T.* doit être celle du film E.T. On n'a d'ailleurs pas hésité, dans ce cas précis, à faire appel à Steven Spielberg lui-même pour diriger le scénario du jeu, qui, il faut le dire, suit presque pas à pas celui du film. Le joueur devra ramener E.T. à son vaisseau spatial après l'avoir rappelé avec un téléphone interspatial. Il devra protéger le pauvre étranger contre les manigances de l'agent du F.B.I. et du savant. Elliot, le petit garçon qui dans le film héberge et sauve E.T., pourra être appelé à la rescousse. Seule « concession ludique », l'apparition de trous dans lesquels sont cachés les morceaux du téléphone salvateur, aléatoirement, pour restituer la structure nécessaire du labyrinthe et de l'exploitation. Certains détails touchants du film sont même reproduits : une fleur fanée qu'E.T. peut faire renaître.

Tron, la réalisation Walt Disney, et grand concurrent à Noël, a aussi ses jeux, deux cassettes pour être plus précis. La première n'est hélas qu'un simple jeu d'action, qui reprend schématiquement une seule scène du film. La deuxième cassette se rapproche davantage du jeu d'aventures : Tron doit trouver son chemin à travers les multiples composants du computer pour aller le détruire. Mission, labyrinthe, déduction, mais un manque total d'imprévu qui nous laisse assez sceptique... Dommage, il y avait matière dans le film à beaucoup plus d'imagination et de péripéties !

Apparition triomphante.

Spiderman de Parker Brothers, apparaît paradoxalement plus riche, bien qu'il soit construit comme un jeu d'action : le héros arachnéen doit désamorcer des bombes en sautant de building en building ; tout dépend initialement de la qualité de vos lancers de toiles, qui permettent les déplacements aé- ▶

Leurs coups peuvent dérégler vos instruments



Utopie

riens du héros. A côté de cette manipulation, l'imprévu fait une apparition triomphante : les bombes sont difficiles à localiser, et des ennemis se cachent derrière la plupart des gratte-ciel... La fidélité du jeu aux composantes de la bande dessinée, ou même du film, est remarquable, au niveau de l'action comme du graphisme. On peut dire que l'on retrouve dans ce type de jeu l'ambition première du jeu vidéo : *Simuler*. Si le wargame simule une situation militaire et stratégique, les cassettes de hasard des aléas d'une partie de cartes ou de roulette, et les cassettes de sport les efforts et les tactiques des champions, les jeux d'aventures imitent pour leur part, à la fois, un personnage et son univers. C'est la simulation, non d'une situation fixe, mais d'un enchaînement d'actes et de conséquences. Significative sur ce point, une autre cassette Parker Brothers, *James Bond 007*... Si l'on vous dit James Bond, à quoi pensez-vous ? Charme, action, poursuites, et spectacle ! Tous ces éléments doivent se retrouver dans le jeu, et y sont en fait : la mission du héros que vous guidez lui imposera une poursuite en hors-bord, une autre en hélicoptère, une troisième en voiture ! Le tout non sans une présence féminine !!!

Un morceau de kryptonite

Dès lors, il ne faut pas conclure pour autant que toutes les cassettes inspirées de films soient des jeux d'aventures : *Pitfall* (d'après *Les aventuriers de l'arche perdue), Star Wars* (d'après *The Empire Strikes Back)* sont, par exemple, des jeux d'action pure et simple, où la simulation a peu de place.



Tutenkham

Premier critère : la règle d'un jeu d'aventures est toujours longue, parce qu'elle prend en compte toutes sortes de cas particuliers que seul l'imprévu et l'aléatoire peuvent engendrer.
Deuxième critère : le jeu nécessite obligatoirement un minimum de 4 ou 5 écrans différents, pour illustrer la diversité des situations. En outre, le lien logique qui unit ces multiples situations doit dépendre d'une mission, qui ne se chiffre pas nécessairement en un certain nombre de points ou en un certain record. Sur ces bases, un rapide examen des règles et des écrans vous permettra de vous faire tout de suite une idée précise.

Echange de baiser

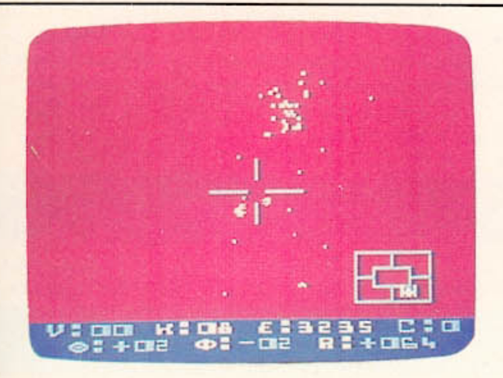
On terminera ce panorama des jeux d'aventures sur consoles par la première cassette jamais parue dans ce domaine : *Superman*, sur le VCS Atari. La mission est double : retrouver les trois morceaux d'un pont qu'ont fait sauter cinq bandits, le reconstituer, et capturer ces mêmes bandits pour les emmener en prison. Un élément supplémentaire pimente la partie : la mission est chronométrée, ce qui permet d'établir des records... Le champ de jeu est immense, plus de huit écrans. Certains représentent des quartiers de New-York (très schématiquement !), d'autres les couloirs du métro, moyen d'accès rapide aux autres écrans. Enfin, un écran spécial pour la fameuse cabine téléphonique dans laquelle Clark Kent se change en Superman ! Tout serait trop simple si un morceau de kryptonite, substance fatale au super-héros, ne se promenait aléatoirement sur le champ de jeu : un contact, et c'est la perte de tous les super-pouvoirs (voler plus particulièrement). Dans ce cas, Superman doit chercher sa petite amie et échanger un baiser pour renaître... Joli, non ? Une aventure classique et bien conçue, à laquelle on reprochera pourtant une mauvaise adaptation (en fait, une absence d'adaptation) des couleurs au Secam Français, ce qui rend le jeu très confus.
Mais c'est le futur et la science-fiction qui nous donnent la plus incroyable famille de jeux d'aventures. Au départ, *Star Raiders*, sur micro-ordinateurs Atari 400/800. Par la suite plus de 20 programmes sur tous les types d'appareils reprenant à quelques détails près les mêmes principes de jeu ! Un « standard », au même titre que les *Space Invaders* pour les jeux d'action, ou le *Pac-Man* pour les affrontements en labyrinthe ! Avant tout, une simulation de mission spatiale : vous êtes à bord du vaisseau, et l'écran vous montre l'espace infini et les étoiles qui défilent devant vous. Elles incurvent leur course à la moindre manœuvre, vous donnant une impression stupéfiante de vitesse. La galaxie dans laquelle vous évoluez est immense : aussi est-elle divisée en un nombre variable de secteurs, si distants les uns des autres que vous ne pouvez les rallier qu'en passant par l'hyperespace. Chaque secteur peut être vide, ou contenir une flottille ennemie ou une base alliée. Les ennemis ont une fâcheuse tendance à venir entourer vos bases : base encerclée, base détruite ! La mission est donc claire : sauter de secteur en secteur pour détruire les ennemis avant qu'ils ne fassent des ravages... C'est la phase d'action et de tir.

Le prestige militaire

Aussi incroyable que cela puisse paraître, ces règles sont communes à la série impressionnante de jeux dont nous vous avons



s de bord...


Star Raiders

parlé, avec des variations de titre, comme *Star Voyager* d'Imagic, *Starmaster* d'Activision, *Space Battle* de Mattel, ou encore *Star Marauder* pour Apple ! Pourquoi un tel succès ? Peut-être, en premier lieu, parce que le champ de jeu donne une sensation d'immensité jamais égalée, où l'aventure trouve sa pleine dimension. Les ennemis sont parfois très éloignés, il faut les repérer sur son radar, régler sa dérive, foncer à travers les étoiles, ralentir pour les attendre, faire des loopings pour les éviter, etc. Leurs coups peuvent dérégler vos instruments de bord : plus de radar, plus de moteur, plus de laser. Vous devez alors essayer de rejoindre, dans une situation plus que précaire, la base la plus proche, pour faire les réparations. Et quand les moteurs hoquettent... que la route est longue ! Autre attrait : aventure et action sont étroitement mêlées, et le joueur doit faire preuve d'autant d'habileté que de sens stratégique (choix des secteurs à pilonner en priorité), ou même d'adaptation aux circonstances imprévues (pannes diverses, base lointaine encerclée, etc.). Bref, un panorama complet de ce qu'on peut demander à un bon pilote spatial. La simulation va encore plus loin, en vous assignant un grade à la fin de la partie, en fonction de la réussite de votre mission. Le prestige militaire n'est pas mort, du moins quand il a les étoiles pour champ d'honneur... Le *Star Raiders* originel a été élu par la presse américaine « meilleur jeu d'aventures sur computer 82 ».

Cyborg ou Martien ?

A côté de cet ouragan de copies, les jeux originaux de SF sont étrangement rares. Une matière pourtant excitante pour l'imagination... On remarquera spécialement *Cyborg* sur Apple II. Votre personnage est un cyborg, donc mi-humain, mi-machine. Pas vraiment un désavantage, puisqu'il peut faire appel de temps en temps à l'inhumain pour lui préciser sa position exacte, une opinion pertinente sur un objet, ou divers conseils. Le jeu est textuel en majorité, parfois illustré. On note cependant que le vocabulaire que comprend la machine est, soit restreint, soit étrange : le programme ne comprend pas (bien qu'il soit en anglais) « door » pour « porte »... Mais une trouvaille originale et combien appréciable : on peut taper « *Save* » sur le clavier pour revenir quelques instants en arrière et annuler, par exemple, une décision fatale. Bien trouvé.
Très proche du jeu d'action, *Les cavernes de mars*, sur Atari 400/800, vous entraînent dans une mission très dangereuse à travers les fameux canaux. Ils mènent directement à une base souterraine de martiens très mal intentionnés. Le joueur pilote alors son vaisseau à travers une série d'épreuves, mines flottantes, fusées qui jaillissent, cavernes étroites hérissées de stalactites, tout en veillant à son approvisionnement en fuel... L'ordre des épreuves n'est pas aléatoire, mais l'ampleur de la mission apparente ces terribles cavernes à un jeu d'aventures simplifié.

Double mission bien dangereuse

Et voilà pour la science-fiction. C'est maigre, et on peut espérer que les programmeurs se réveilleront ! Curieusement, l'histoire et l'actualité les inspirent au moins autant, qu'il s'agisse de la dernière guerre ou des événements d'Afghanistan...
Castle Wolfenstein met en scène un univers très inquiétant : un château où les nazis ont installé leurs quartiers généraux, tortures et exécutions comprises. Vous êtes prisonnier, mais au début du jeu, un ami inconnu vous donne discrètement une arme et un plan, peu détaillé il est vrai, du château. Juste avant que les nazis ne liquident le traître, il a le temps de vous révéler que des plans d'une extrême importance sont cachés quelque part... Double mission, sortir vivant du château, et s'emparer des précieux plans secrets ! Bien sûr, la plupart des salles et des couloirs sont gardés... Le héros dispose en outre d'une grenade, qu'il peut lancer en appuyant sur la touche T du clavier. En effet, il s'agit d'un jeu animé, qui utilise simultanément le clavier (actions spéciales) et un joystick pour déplacer le personnage. Une réussite remarquable au niveau de la rapidité de réponse, qui fait que les passages d'action sont un vrai régal. Les indications textuelles sont claires et facilement accessibles. On peut parler d'un véritable exemple en matière de jeu d'aventures sur computer.

Les événements d'Afghanistan

D'une actualité plus brûlante, *Kabul Spy*, de Syrius Software pour Apple II : vous êtes l'agent d'une société secrète internationale, qui a pour mission de retrouver le professeur Eisenstadt, kidnappé il y a quelques mois, et ce avant qu'on ne lui ait extorqué la formule de l'arme redoutable (au service de la paix, bien sûr) qu'il a mise au point... Une vraie aventure qui commence à Banawalpur, au Pakistan, et qui vous mènera à Queta après une traversée complète de l'Afghanistan ! A côté de ce scénario extraordinaire, les prouesses du ▶

DOSSIER

24 jeux d'aventure au Tiltoscope.

Jeu	Matériel	Type	Thème	Univers	Personnage	Ennemis
WIZARDRY	Apple	Animé	Fantastique	Château	Groupe d'aventuriers	Dragons, fantômes, orques
EMPIRE OF THE OVER-MIND	Apple Atari 800	Textuel	Fantastique	Galaxie	Sauveur	Créatures du mauvais esprit
THE QUEST	Atari 800	Animé	Fantastique, S.F.	USA après complot nucléaire	Voyageur	Monstres nés des radiations
CAVERNE DES LUTINS	Victor	Textuel	Fantastique	Grottes	Aventurier	Obstacles matériels, monstres matériels
ADVENTURE	VCS Atari	Animé	Fantastique	Grottes	Chevalier	Dragons et chauves-souris
HAUNTED HOUSE	VCS Atari	Animé	Fantastique	Manoir	Chercheur	Fantômes, araignées, salamandres
LA QUETE DES ANNEAUX	Vidéopac Philips	Animé	Fantastique	Contrée	Chevalier	Monstres divers
RIDDLE OF THE SPHYNX	VCS Atari	Animé	Fantastique	Désert	Aventurier	Pillards, momies, soif
SWORDS AND SERPENTS	Intellivision	Animé	Fantastique	Châteaux	Chevalier	Dragons, serpents
SWORD-QUEST	VCS Atari	Animé	Fantastique	Mondes mystiques	Chevalier	Epreuves difficiles
TUTTEN-KHAM	Jeux d'arcade	Animé	Fantastique	Pyramide	Aventurier	Toucans, serpents, flèches
DONJONS ET DRAGONS 1 et 2	Jeux de poche	Animé	Fantastique	Châteaux	Chevaliers	Dragons, fosses
MICRO SURGEON	Intellivision	Animé	Médical	Cerveau humain	Médecin	Microbes, globules
UTOPIA	Intellivision	Illustré	Politique	Ilôt sud-américain	Gouverneur	Pirates, sécheresse, rebelles
E.T.	VCS Atari	Animé	Cinéma	Trous et forêts	E.T.	C.I.A., savant, puits, épuisement
TRON II	Intellivision	Animé	Cinéma	Computer	Tron	Araignées, computer
SPIDERMAN	VCS Atari	Animé	B.D.	Buildings	Spiderman	Super-vilains
JAMES BOND 007	VCS Atari	Animé	Cinéma	Multiples	James Bond	Bandits
SUPERMAN	VCS Atari	Animé	Cinéma B.D.	New York	Superman	Kryptonite et bandits
STAR RAIDERS	Atari 400/800 Consoles	Animé	S.F.	Univers	Pilote	Vaisseaux, Zylons
CYBORG	Apple	Illustré	S.F.	Planète	Mi-humain, mi-machine	Monstres et robots
CAVERNES DE MARS	Atari 400/800	Animé	S.F.	Mars	Pilote	Martien, mines
CASTLE WOLFENSTEIN	Apple	Animé	Histoire	Château	Prisonnier	Nazis
KABUL SPY	Apple	Illustré	Actualité	Pakistan et Afghanistan	Espion	Espions russes

Mission	Difficulté	Appréciation
Trésors et survie	★★★	Adaptation de Donjons et Dragons
Sauver l'univers du despotisme	★★★	Beaucoup d'imagination
Retrouver la civilisation	★★	Original. Unique
Trésors et survie	★★	Un peu lassant. Initiation
Calice sacré	★	Simple et amusant
Vase mystique	★★	Original. Un peu répétitif
Anneaux magiques	★★	Excellente initiative
Trésor du sphynx	★★	Bien conçu et passionnant
Trésors et survie	★★	Graphisme remarquable
Quête mystique	★★	La 1re cassette à épisodes
Trésors et score	★★	Le seul jeu d'arcade
Trésor et score	★	L'aventure dans la poche
Guérir une tumeur	★★★	Un thème unique !
Le bonheur du peuple	★★	Une aventure économique
Ramener E.T. chez lui	★★	Très fidèle au film
Détruire le computer	★★	Presque un jeu d'action
Désarmorcer des bombes	★	Hilarant
Sauver le monde	★★	Rapide et nerveux
Reconstruire un fort et arrêter les bandits	★	Une mission chronométrée
Sauver ses bases	★★★	Un réalisme feu
Survie	★★★	De nombreuses trouvailles
Survie	★★	Presque un jeu d'action
Plans secrets et survie	★★★	Excellent pour les initiés
Savant enlevé et arme absolue	★★★	Génial. Réservé aux experts

programme sont stupéfiantes : il comprendra toute phrase commençant par un verbe courant, au lieu des quelques mots sans syntaxe dont se contentent la plupart des jeux. Exploits graphiques encore : des dessins fixes à haute résolution s'affichent avec une rapidité surprenante dès que votre situation évolue. Un régal pour l'œil et un secours visuel appréciable pour résoudre les multiples problèmes de votre mission ! Enfin, on peut choisir un niveau de difficulté, qui fait varier la richesse des indications fournies par le computer. Un score final évaluera votre degré de réussite, et pourra même être négatif. Ce *Kabul Spy* est quasiment un jeu d'aventures sur computer de la cinquième génération ! Stupéfiant.

Pas d'affolement !

Que de merveilles, pensez-vous... Coûteuses, hélas ! Les jeux d'aventures les plus sophistiqués nécessitent, de par leur nature même, un matériel ruineux : un micro-ordinateur d'abord, qui va de 3 000 F (Atari 400, TI 99, T.O. 7, VIC 20) à plus de 10 000 F (pour le roi Apple par exemple). Ajoutez à cela que les programmes les plus complexes ne se trouvent que sur disquettes : il vous faut donc un lecteur spécial, ou mange-disquettes pour les intimes, dont le prix évolue entre 2 000 et 5 000 F... Pas d'affolement : il existe heureusement de nombreux clubs où l'on peut pratiquer ces jeux extraordinaires sans désintégrer son porte-monnaie ; de plus, les prix des micro-ordinateurs sont à la baisse, et plus on ira, plus le matériel grand-public rejoindra les performances des super-computers d'aujourd'hui. Quant aux jeux d'aventures sur consoles vidéo, ils sont très satisfaisants à leur niveau, et, sans faire autant appel à la déduction, sans créer des univers et des personnages aussi riches, ils vous passionneront quand même pendant un bon moment !

Tous les univers, tous les rêves, et même tous les cauchemars sont possibles : c'est la magie unique des jeux d'aventures. On peut même espérer qu'un jour, peut-être guère lointain, on assistera aux premières adaptations de romans... Pourquoi ne pas prendre la peau de Rastignac, et du haut du clavier de votre computer, partir à l'assaut de Paris ? Il suffit pour cela d'un génial programmeur, assisté d'un ordinateur de grosse capacité, qui fasse prendre en compte aux insensibles chips et micro-circuits les détours les plus subtils et les plus émouvants des personnages de la Comédie Humaine !... Pas si utopique que cela peut sembler, vous verrez !

On se contentera en attendant, et pêle-mêle, de robots, d'espions russes, de dragons, de Cyborgs, de Superman, James Bond ou E.T., Spiderman ou Tron, d'abominables zylons et d'affreux martiens... Un sacré bestiaire, isn't it ?

Jean-Michel MAMAN

STAMPEDE

LA CASSETTE-COW-BOY

A l'heure de l'électronique, jouer au cow-boy pourrait sembler dépassé. Activision nous prouve le contraire, grâce à Stampede, la cassette vidéo qui joue plus vite que son ombre. A cheval donc ! Suivez-nous sur la piste des «dogies».



Le ranch est en pleine effervescence : le temps du « round-up » — le rassemblement du bétail — est arrivé. Il va falloir sillonner les plaines arides de l'Ouest pour attraper les « dogies », les veaux destinés au marquage.
Vous vous élancez vers le troupeau qui vous a été assigné et, très vite, les ennuis commencent. Tout d'abord, les animaux ne se déplacent pas tous à la même vitesse. Les plus rapides sont les *Herefords* rouges sombres (pratiquement noirs sur l'écran). Les *Guernseys*, brun moyen (bleus sur notre poste) sont moins vifs, mais les plus lents sont les *Jerseys*, brun clair (en blanc dans le jeu, jaune sur notre illustration). Enfin, les *Black Angus*, à la belle robe noire, sont carrément arrêtés et vous attendent de pied ferme. Inutile de préciser que cela pose de nombreuses difficultés : vous êtes obligé de parcourir l'écran en tous sens pour essayer d'attraper les traînards et, lorsqu'un Black Angus apparaît, c'est bien souvent la catastrophe : vous le laissez échapper et vous perdez 100 points (le Black Angus vaut 100 points, le Jersey 25 points, le Guernsey 15, le Hereford 3 seulement, sa rapidité en faisant un des plus faciles à attraper).
De plus, vous n'avez pas le droit de perdre plus de trois veaux, chiffre qui est indiqué en haut à gauche de votre écran (le nombre en haut à droite indique votre score), et décroît chaque fois qu'un « dogie » disparaît sur la gauche ; quand trois dogies vous ont échappé, le jeu est terminé et vous n'avez plus qu'à rentrer au ranch. Piteusement !



CONTROLE

Pour éviter de vous faire traiter de « tender foot » (pied tendre) ou de « green horn » (corne verte), il va donc falloir marquer le plus de points possible en attrapant autant de « dogies » que vous le pourrez, tout en en laissant le moins possible derrière vous. Tout cela requiert de votre part une grande habileté au lasso et une parfaite maîtrise de votre monture. En effet, pour établir un record, ou, tout au moins, réaliser un score honorable, vous devez impérativement rester longtemps en piste. Avec votre cheval, que vous guidez grâce au joystick, du haut en bas de l'écran, placez-vous juste derrière un dogie. Dès qu'il sentira le contact du cheval, celui-ci bondira en avant, affolé, et s'éloignera assez de vous pour que vous puissiez vous consacrer au reste du troupeau. Méfiez-vous cependant : si vous abusez de cette technique, le veau poursuivi deviendra rétif et avancera de moins en moins loin, ce qui vous contraindra à le chasser en avant de plus en plus souvent, jusqu'à ce que vous n'ayez plus le temps d'aller poursuivre les autres. Une fois le bétail rassemblé en troupeau, vous allez devoir manier votre lasso. Là encore, votre habileté de cavalier va vous aider. La corde du lasso part, en effet, toujours dans la même direction, en avant bien sûr et légèrement en diagonale vers le bas. Vous trouverez rapidement la place exacte de votre cheval par rapport au dogie poursuivi. De même, avec l'habitude, vous saurez vite à quel moment il faut lancer votre lasso pour que la boucle touche le veau : si celui-ci est trop loin (ou trop près), la corde reviendra vite et votre proie s'échappera.
Deux précisions : les dogies se suivent souvent deux par deux ou même trois par trois. Une fois que vous êtes derrière eux, il est inutile que vous relâchiez la pression sur le bouton rouge pour lancer le lasso plusieurs fois de suite. Au contraire, cela vous ferait perdre du temps. Maintenez plutôt le bouton appuyé — le lasso partira automatiquement et ramènera coup sur coup les deux ou trois têtes de bétail. Méfiez-vous également de la distance qui vous sépare des dogies : il peut



arriver que, pressé par le temps ou par l'apparition de veaux très lents, on veuille attraper le dernier dogie d'une même ligne avant de se lancer à la poursuite d'autres bêtes.
Si on lance le lasso trop tôt, on sera obligé d'attendre que la corde se réenroule, ce qui demande quelques fractions de seconde bien précieuses dans certains cas. Donc, en règle générale, on veillera à ne pas lancer le lasso inutilement — même au début, lorsque l'on en aura le temps : entraînement oblige.

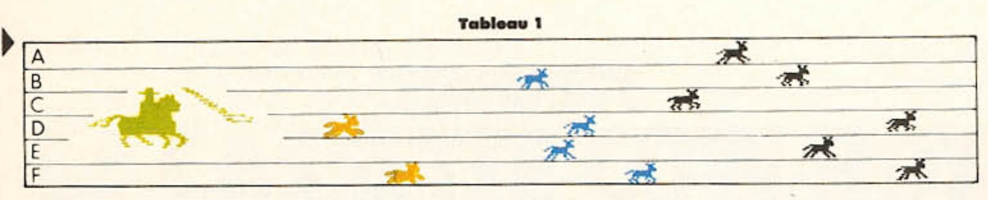
OBSTACLES

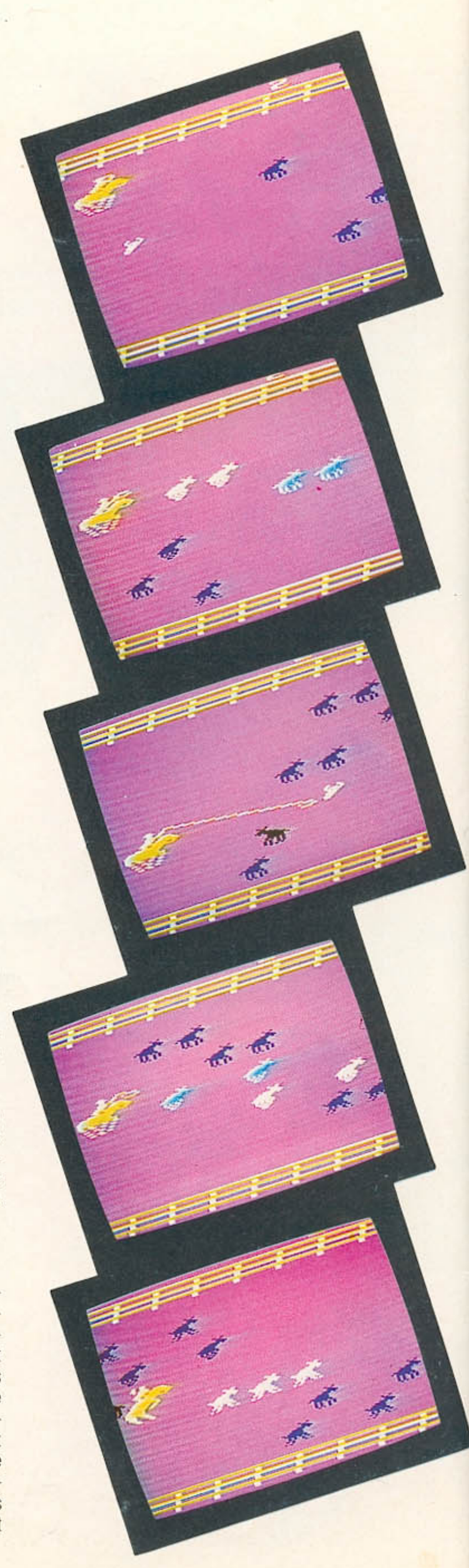
Nous avons déjà parlé du Black Angus, le veau noir, qui surgit arrêté sur l'écran, face à vous. Prenez garde : si vous l'attrapez, vous marquez 100 points ; par contre, si vous lancez votre lasso trop tôt ou trop tard, vous risquez le pire : non seulement il ne fuit pas, mais il effraie votre cheval qui se cabre et prend le mors aux dents, de sorte que, pendant quelques instants, vous ne pourrez plus le contrôler et le Black Angus s'échappera. Autre difficulté : des crânes blanchis par le soleil apparaissent à certains moments. Pas question de faire sauter votre monture : là encore, vous en perdez le contrôle si vous n'arrivez pas à éviter l'obstacle. Un dernier problème vous est posé paradoxalement par votre propre cheval : il est si bien dressé que, lorsque vous lancez votre lasso, il arrête de se déplacer vers le haut ou vers le bas, quoi que vous fassiez. Au contraire, il galope rigoureusement en ligne droite. Choisissez votre proie avec soin : il vous sera interdit de changer d'avis pour partir chasser un autre animal.

EN SELLE

Le débutant, aussi brillant cavalier soit-il, va vite se trouver confronté à de graves difficultés s'il se lance à l'aventure sur le terrain : de nombreux Black Angus vont apparaître sur l'écran et disparaître, en quelques secondes, à gauche de l'écran, entraînant avec eux tous vos espoirs de succès. Ne vous découragez pas cependant. Tant que vous jouez sur les variantes 1, 2, 5 ou 6, il existe un moyen de ne pas perdre la face. En effet, l'apparition des différents obstacles et des multiples races de veaux se fait toujours dans le même ordre. Lorsque l'on connaît celui-ci, il devient possible de prévoir l'arrivée des bêtes les plus difficiles à attraper. Il suffit alors de se placer convenablement pour déclencher l'apparition du Black Angus ou du crâne blanchi au moment favorable, tout en surveillant le reste de l'écran. Les tableaux suivants vous montrent l'ordre suivi par les diverses figures. Tout d'abord, il faut savoir que les « dogies » se déplacent le long de six lignes horizontales rigoureusement parallèles et qu'ils ne peuvent passer d'une ligne à l'autre.

Tableau 1





LES TABLEAUX

• Tableau 1
Voici la disposition des dogies et de votre cheval lorsque commence le jeu. Vous constatez qu'il y a deux Jerseys, quatre Guernseys et enfin six Herefords sur l'écran. Il est tout à fait facile d'attraper les deux dogies blancs puis les quatre bleus. Attention ! Dès maintenant, il importe de ne pas se jeter sur les Herefords de façon inconsidérée. Prenez votre temps ; vous ne courrez aucun danger et vous pouvez donc les regroupez tout à loisir avant de les attraper. Mais voici ce qui se passe lorsque votre lasso en touche un : le Hereford disparaît, libérant sa ligne, ce qui déclenche l'apparition du crâne que vous devez éviter, immédiatement suivi de deux Jerseys, puis de deux Guernseys et enfin de deux Herefords qui achèvent, en quelque sorte, ce cycle.

• Tableau 2
Comme vous pouvez le constater, chaque couple de veaux est très resserré ; or vous verrez que cette disposition varie de tableau en tableau. Tant que vous n'attraperez pas de veaux noirs, rien ne se passera, puisque toutes les lignes de la piste sont à nouveau « closes ». Si vous attrapez les deux dogies noirs à présent sur l'écran, voici le déroulement des apparitions (pour plus de clarté, nous n'avons représenté qu'une seule ligne).

• Tableau 3
Le Black Angus arrêté vis-à-vis de vous surgit (bien entendu, vous essayez de l'attraper), puis deux Jerseys, deux Guernseys et deux Herefords, les deux bêtes de chaque paire étant cette fois-ci espacées l'une de l'autre. Vous vous emparez de tous les dogies de cette ligne et vous passez au quatrième tableau.

• Tableau 4
Le crâne réapparaît, suivi des dogies dans l'ordre indiqué. Ceux-ci capturés, vous affrontez le cinquième tableau.

• Tableau 5
Puis le sixième qui voit le retour du Black Angus.

• Tableau 6
Les dogies sont de plus en plus espacés, ce qui rend leur capture plus difficile et plus lente (il ne faut pas oublier que les autres Herefords galopent toujours sur leurs lignes respectives : vous devez sans arrêt les repousser et ils deviennent plus récalcitrants). Enfin, vous passez au septième tableau.

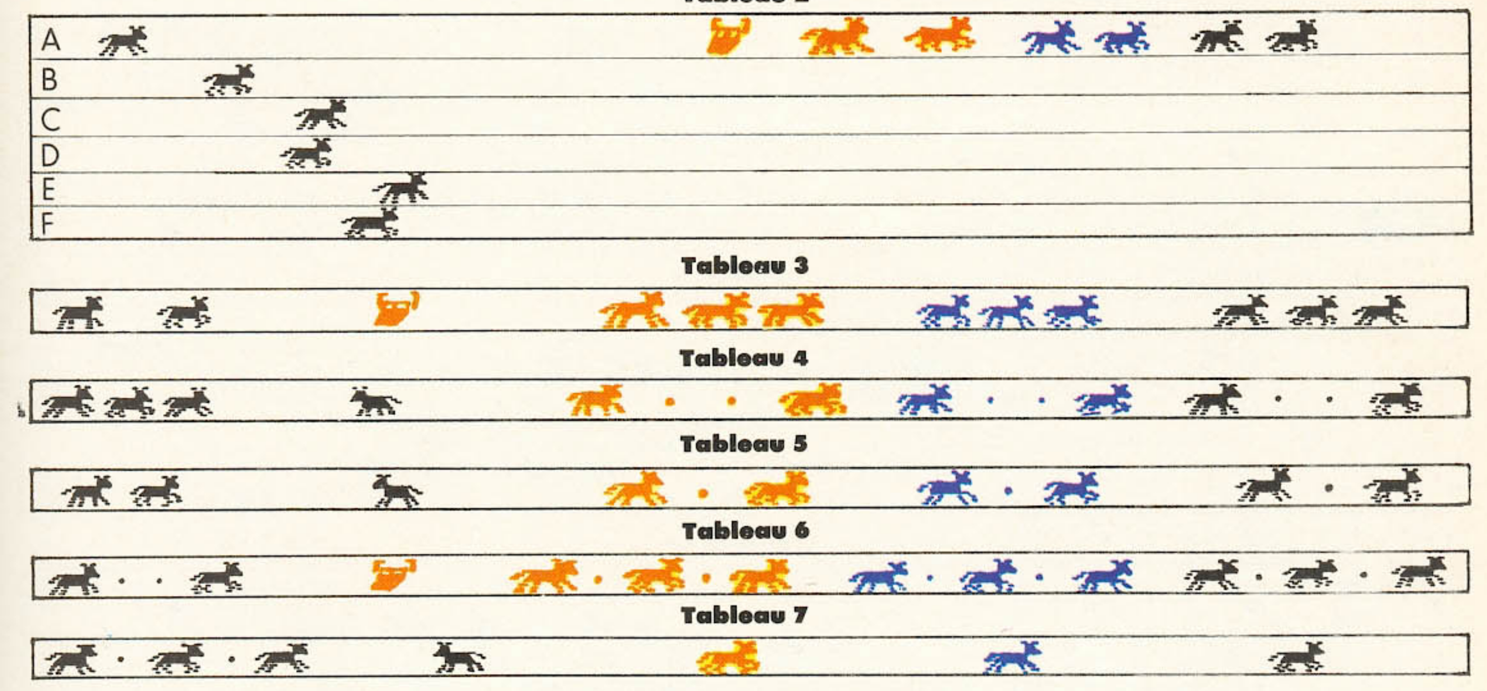
• Tableau 7
Et votre cycle est terminé... pour quelques secondes, car réapparaissent peu à peu un Jersey, un Guernsey et un Hereford : vous voilà reparti pour un tour !

PARFAIT COW-BOY

Il va de soi que ces tableaux n'ont d'autre but que de vous montrer l'ordre d'apparition des dogies. Lorsque vous jouerez, il sera hors de question d'agir ligne par ligne, car vous n'aurez jamais le temps de repousser les Herefords des cinq autres lignes, tout en vous occupant des dogies de la sixième. Il va donc falloir trouver une stratégie pour l'ensemble de la piste. Tout d'abord, vous avez pu remarquer que l'alternance crâne-Black Angus était régulière sur une même ligne horizontale. Il faut savoir que les deux obstacles se succèdent aussi verticalement, comme vous le montre le tableau suivant.

• Tableau 8
Si vous attrapez le Hereford de la première ligne, puis celui de la deuxième, puis de la troisième et ainsi de suite, vous verrez apparaître le crâne, puis le Black Angus, puis le crâne... Et si vous remontez de la sixième ligne à la première, vous retomberez sur un crâne, lorsque vous capturerez des Herefords, et non sur un Black Angus. Il importera donc de vous souvenir du dernier obstacle apparu pour savoir si vous guettez avidement un Black Angus qui vous rapporte 100 points... ou un crâne qui risque de vous coûter cher !
Pour vous aider à dominer la situation, voici quelques conseils. Lorsque commence la partie, débarrassez-vous des Jerseys et des Guernseys, puis attaquez-vous aux trois Herefords du haut de l'écran ; ensuite, attrapez les dogies dans l'ordre indiqué sur le neuvième tableau.

• Tableau 9
Normalement, vous devez pouvoir éliminer les six Jerseys avant d'avoir à repousser les Herefords des lignes inférieures. Dès que les Guernseys (bleus) ont disparu de l'écran, passez aux trois lignes inférieures, en commençant par le dogie du milieu (11) : le crâne ne vous gênera pas et les deux Black Angus seront plus facilement à votre portée. Lorsque ces trois lignes auront été dégagées, attaquez alors les Herefords deux lignes par deux lignes en commençant plutôt par les lignes C et D.



JEUX, BONUS ET RECORDS

• **JEUX :** Huit versions vous sont proposées :

« Sidekick » : les dogies, qui trottinent au début, augmentent peu à peu leur vitesse : ils se déplacent toujours droit devant eux et apparaissent dans le même ordre.

« *Pilgrim* » : version similaire, mais les dogies se déplacent verticalement ce qui rend leur capture plus délicate.

« Cowpoke » : l'ordre d'apparition des dogies est fixé au hasard par l'ordinateur, les veaux ne dévient pas d'un pouce de leur parcours.

« Wrangler » : version identique à la précédente avec, en plus, des mouvements verticaux des dogies.

« *Top hand* », « *Trail Boss* », « *Rancher* ».

« Cattlebaron » : reprend les versions précédentes, mais les dogies galopent dès leur apparition. Vous pouvez, en plus, raccourcir la corde de votre lasso en plaçant le commutateur de difficulté en position « A »

• **BONUS :** lorsque vous marquez 1 000 points, votre décompte de bêtes à laisser échapper est augmenté d'une unité, avec un maximum de 9.

• **RECORDS :** 3 000 mille points vous donnent le titre de « Rancher Activision ». Si vous atteignez le score de 10 000 points, une marque en forme de tête de taureau apparaîtra en bas à gauche de votre écran et le score reviendra à 0. Enfin, sachez (mais que cela ne vous décourage pas !) que Phil Pearce détient le record américain sur *Stampede* avec... 22 000 points. Prêt à relever le défi ?

Tableau 8

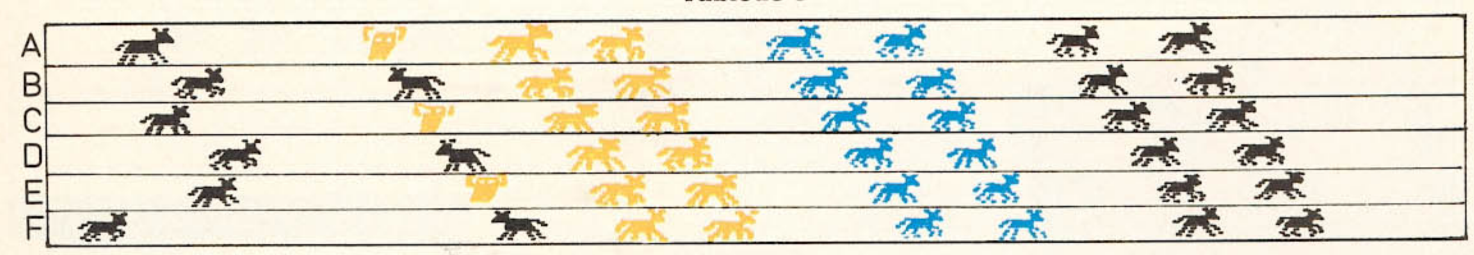


Tableau 9

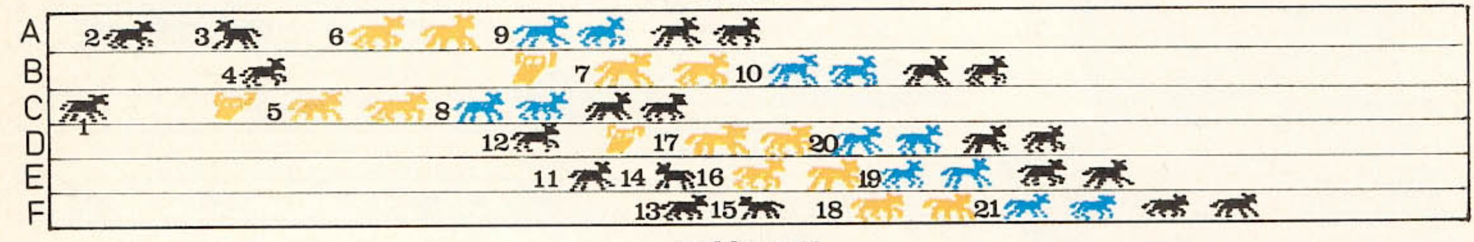


Tableau 10

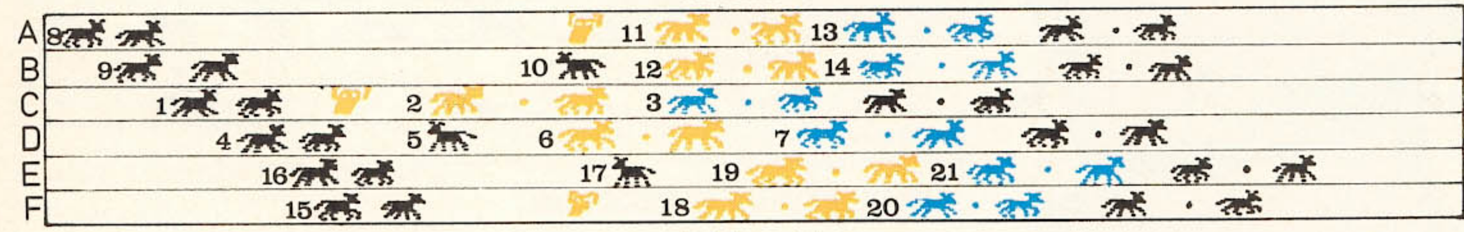


Tableau 11

A 1 2 3
B 18 19 20 21
C 11 12 13 14
D 4 5 6 7
E 15 16 17
F 8 9 10

• Tableau 10

En effet, ce sont les lignes les plus accessibles et, si vous mettez trop de temps à dégager les autres pistes, vous pourrez repousser les animaux devenus rétifs plus aisément. Là encore, efforcez-vous de suivre l'ordre des chiffres que nous vous donnons au dixième tableau.

• Tableau 11

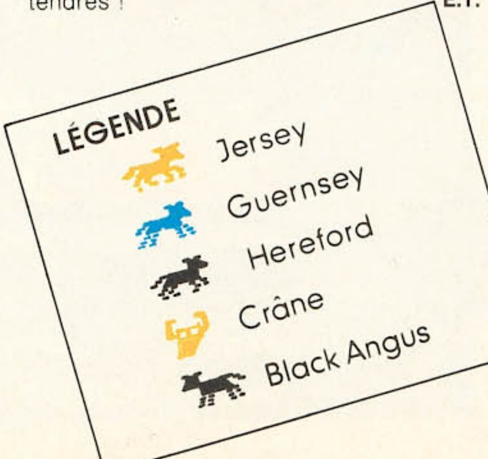
Au onzième tableau, les difficultés commencent. Là, plus question de s'occuper de plusieurs lignes à la fois ; il faut procéder point par point. Essayez avant tout de faire apparaître les crânes sur les lignes les plus éloignées du centre (A et F) et les Black Angus au centre (C et D) ; vous aurez aussi fatalement un crâne et un dogie noir sur B ou E. Cette technique vous permettra alors de rassembler les Herefords plus facilement : l'apparition du crâne que vous devez éviter vous laisse le loisir d'aller jusqu'au bas de l'écran et de remonter, avant que ne soient visibles les lents Jerseys, tandis que vous ne pouvez pas vous écarter beaucoup de la piste où doit apparaître le Black Angus.

Vous devez suivre cette technique pour les autres phases du jeu. Un petit conseil : si vous vous sentez gagné par l'épuisement, n'oubliez pas que lorsqu'un cycle s'achève sur une ligne, un assez long laps de temps s'écoule avant qu'un autre cycle ne débute. Vous n'aurez donc plus à vous occuper de toutes les lignes, mais seulement de quatre ou cinq, ce qui vous donnera de bonnes chances d'atteindre les 3 000 points et d'obtenir le titre de « Rancher Activision » (Trail Drive).

Attention ! ces principes ne sont pas valables pour tous les niveaux de jeu, mais seulement pour les versions suivantes : « Sidekick » et « Pilgrim » (voir encadré). Pour les variantes « Cowpoke » et « Wrangler », seuls les grands principes restent valables : en effet, dans celles-ci, l'ordre d'apparition des obstacles est totalement aléatoire. Lorsque vous attrapez les derniers Herefords d'une série, l'ordinateur choisit un nombre entre un et trois : à « un » correspond un crâne, à « deux » un Black Angus et à « trois », rien n'apparaît et la séquence suivante commence directement. Inutile de préciser qu'au début, vous aurez tout intérêt à vous entraîner sur les niveaux un, deux, avant de passer aux autres !

En selle donc et préparez vos lassos ! Jeu de réflexes, de mémoire et de stratégie (sans oublier une pincée de chance), *Stampede* ne vous ménagera pas : l'Ouest n'a pas de pitié pour les pieds tendres !

E.T.



L'AMBASSADEUR ELECTRONIQUE

Il sent bon le bois et ressemble singulièrement à un échiquier classique malgré les diodes rouges qui ponctuent chaque case. Voici un nouveau partenaire d'échecs... toujours disponible.

Conchess Ambassador va plaire d'abord par son esthétique sérieuse et sobre. Un autre de ses attraits réside dans le fait qu'il n'est nul besoin, pour déplacer les pièces (de forme, elles aussi, traditionnelles) de composer un code ou d'appuyer sur une case : vous déplacez normalement vos pièces d'une case à l'autre ; *Conchess* reconnaît votre déplacement grâce à la présence d'un noyau magnétique interne à chaque pièce. Cet avantage peut être largement apprécié par nombre de joueurs, car il fait oublier le « côté électronique » quelquefois rebutant des ordinateurs d'échecs. D'autre part, le risque d'erreur dans l'enregistrement des déplacements est ainsi très limité. Nous étudierons dans un premier temps les possibilités et les capacités de *Conchess,* puis nous aborderons ensuite le comportement de son programme.

Cinq niveaux d'entraînement

Conchess nous propose le choix entre cinq niveaux de tournois en temps limité ; cette limitation de temps joue aussi bien pour l'ordinateur que pour vous. Pour ce faire, il vous prévient en faisant clignoter une diode, que vous allez dépasser le temps réglementaire ; si vous passez outre, *Conchess* s'arrête de jouer et considère qu'il a gagné la partie. Mais il vous est heureusement possible de continuer cette partie, en quittant toutefois les conditions du tournoi, tout en restant au même niveau de jeu. *Conchess* offre également cinq niveaux d'entraînement, limitant le nombre de demi-coups, de profondeur d'analyse et non le temps de réflexion. Ainsi, le niveau 3 correspond à une profondeur d'analyse de trois demi-coups et le temps moyen de réponse à ce niveau est d'une minute (il peut cependant atteindre près d'une demi-heure dans certaines positions difficiles).

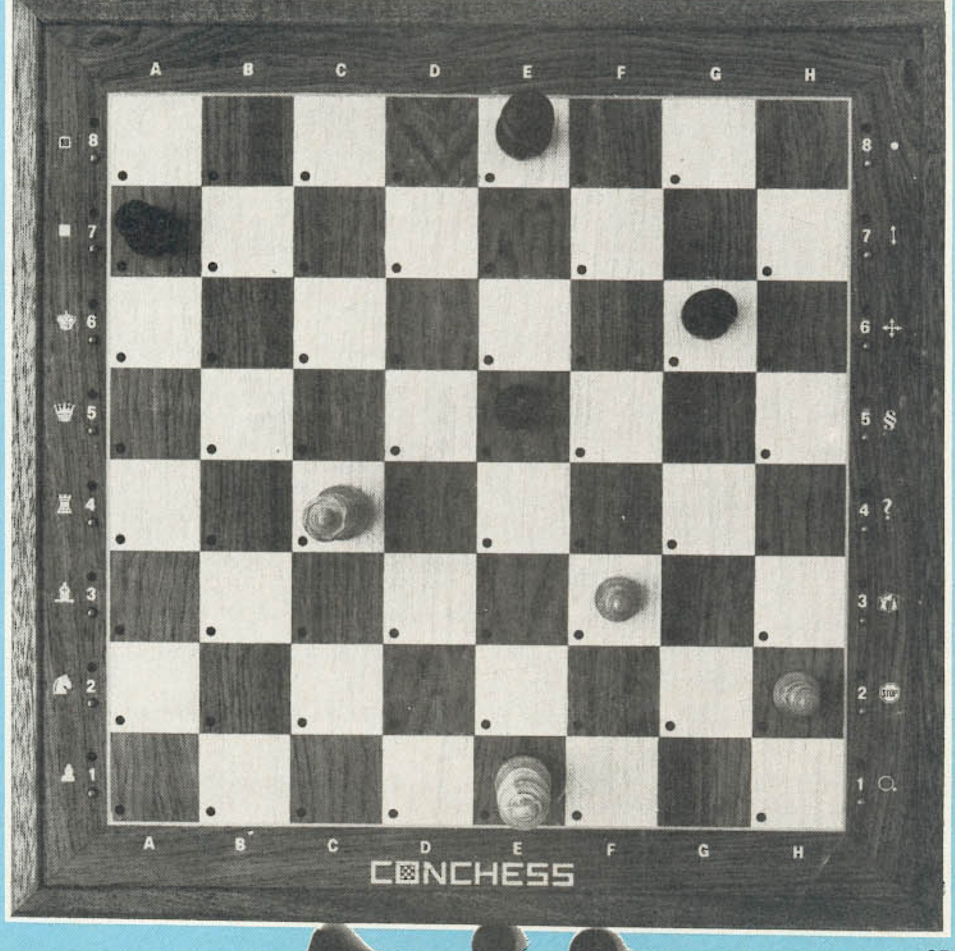
A ces niveaux pré-cités, il faut ajouter trois niveaux particuliers : le premier permet l'analyse d'une position et cela sans limitation de temps. Vous l'obligerez toutefois à interrompre sa réflexion et à jouer immédiatement en appuyant sur la touche « Stop ». Cette fonction peut d'ailleurs être utilisée dans le jeu normal. Le second niveau consiste en une recherche de mat : *Conchess* recherche les « mat » en cinq coups et moins et cela jusqu'à ce qu'il ait trouvé. Dans le dernier niveau, *Conchess* sert d'arbitre dans une partie entre deux joueurs, interdisant les coups irréguliers et pouvant proposer un coup si on le lui demande.

Cette variété de niveaux donne la possibilité à chaque joueur, quelle que soit sa force, de choisir un partenaire à sa hauteur, excepté toutefois, évidemment, pour les grands maîtres internationaux. Par ailleurs, *Conchess* peut jouer les blancs ou les noirs ; ou encore jouer contre lui-même. Possible également de changer de camp en milieu de partie. Il pratique la promotion ainsi que la sous-promotion des pions (ce qui est loin d'être négligeable dans certains cas, pour éviter un « mat » en particulier). Il pratique aussi, bien sûr, la prise en passant.

Fonction de professeur

Conchess autorise certaines facilités de jeu : si c'est votre tour de jouer, il peut vous montrer le meilleur coup, à son avis, et la réplique qu'il compte y donner. Cette fonction de professeur est très utile pour apprendre, mais il vous est toujours possible de jouer un autre coup que celui préconisé par l'ordinateur. Lorsque c'est son tour de jouer, vous pouvez savoir le meilleur coup qu'il a retenu jusqu'ici ainsi que la profondeur de sa recherche. En cas de coup illégal, *Conchess* refuse le coup mais il se propose de vous montrer toutes les positions autorisées de la pièce en question ou éventuellement d'une autre, ce qui peut être très utile aux débutants. En cas d'erreur ou de coup malheureux, il est possible d'effectuer un retour en arrière, et cela jusqu'au début de la partie si nécessaire, ce qui permet d'essayer plusieurs stratégies possibles à partir d'une même position.

De même, à la fin d'une partie, rien ne vous empêche de recommencer celle-ci depuis le début et de la faire rejouer inté-





gralement. Cette possibilité très intéressante permet l'analyse de la partie jouée et l'on peut éventuellement rejouer celle-ci différemment à n'importe quel moment. Des problèmes peuvent être aussi posés à *Conchess* au niveau désiré. L'entrée des positions se fait de façon très simple et supprime de fastidieux codages. Pour terminer, l'étude des fonctions de cet ordinateur nous ajouterons qu'après un coup joué par *Conchess*, on peut lui demander de rejouer un autre coup de même valeur, si celui-ci existe.

Une bonne bibliothèque

Attachons-nous maintenant à l'étude du programme qui équipe le *Conchess Ambassador*. Ce programme est contenu dans un module enfiché dans un des deux emplacements prévus à cet effet, sous l'appareil. L'emplacement libre est réservé à l'enfichage de modules complémentaires qui seront bientôt commercialisés : modules d'ouverture, de milieu de partie, de finale. Ces modules permettront d'accroître encore les prestations de l'appareil. Pour étudier les compétences de ce programme nous avons joué contre *Conchess* à différents niveaux : le programme s'est toujours comporté de façon fort intéressante excepté au niveau 1, entraînement où *Conchess* a répété trois fois consécutivement la même position, ce qui nous a conduit ainsi à une partie nulle. Il joue relativement vite, ce qui est très appréciable car rien n'est plus agaçant que d'attendre de longues minutes la réponse d'un ordinateur pour une solution parfois évidente. Cette rapidité de réponse est due au fait que *Conchess* continue d'analyser la position pendant que vous réfléchissez.

Conchess possède une bonne bibliothèque d'ouverture, lui permettant, d'une part, de gagner du temps en début de partie, et d'autre part, d'aborder le milieu de partie sans être en position de faiblesse. Sa grande force combinatoire en milieu de partie lui permet de parer avec brio aux attaques les plus dangereuses et il se sort souvent de situations où on le pensait perdu. Même avec les noirs, il ne se contente pas de se défendre et sait profiter de tout les moments de répit pour contre-attaquer efficacement. Il est servi en cela par une très bonne maîtrise des fous, qui sont redoutables et couvrent bien l'échiquier.

Moins timoré que d'autres

Le déplacement des autres pièces ne montre aucune défaillance et ses chevaux se trouvent souvent en position de double ou triple prise. L'attaque de ses pions aussi est souvent redoutable. Les fins de parties sont beaucoup plus agréables avec *Conchess* qu'avec certains de ses concurrents. Il se montre moins timoré que d'autres, et plutôt que de chercher à protéger desespérément ses pièces et d'aboutir ainsi à un jeu figé, *Conchess* n'hésitera pas à échanger une de ses pièces (cheval, fou ou tour) contre un de vos pions menaçant s'il voit qu'il peut obtenir, par la suite, sans danger la promotion d'un pion et faire ainsi « mat » plus rapidement. De plus, il ne cherchera pas non plus systématiquement la promotion d'un de ses pions s'il peut faire autrement « mat » à un roi solitaire. Nous avons beaucoup apprécié les qualités du programme de *Conchess* qui sait faire preuve tout à la fois de tactique et de stratégie. Nous avons opposé le *Conchess* au *Sensory 9* de Fidelity Electronics considéré à juste titre comme un des meilleurs programmes actuels. Les deux ordinateurs se sont affrontés dans les conditions de tournoi : quarante coups en deux heures. Par tirage au sort, *Sensory 9* a commencé le premier. Après un début et un milieu de partie à peu près équilibré, *Conchess* a pris l'avantage de façon décisive, surtout après une attaque de tour malheureuse de *Sensory 9*. La partie s'est soldée par une victoire d'autant plus gratifiante que le *Sensory 9* est un adversaire redoutable. Si cette victoire unique ne permet évidemment pas d'affirmer que le *Conchess* soit plus fort que le Sensory 9, elle permet toutefois de positionner le *Conchess* au plus haut niveau des ordinateurs d'échecs actuels. Voici la façon dont la partie s'est déroulée :

1	C2 C4	E7 E6	**25**	C2 D3	C7 C5
2	G1 F3	B8 C6	**26**	A4 B5	A6 B5
3	D2 D4	G8 F6	**27**	D1 A1	B5 B4
4	C1 D2	H7 H6	**28**	A1 A6	B4 B3
5	E2 E3	A7 A6	**29**	A6 A1	C3 C2
6	F1 D3	D7 D5	**30**	A1 E1	C2 C1
7	E1 G1	D5 C4		promotion d'une tour	
8	D3 C4	F8 D6	**31**	E1 C1	C5 C1
9	B1 C3	E8 G8	**32**	D3 F1	B3 B2
10	A1 C1	E6 E5	**33**	H2 H3	C1 F1
11	C3 E2	C8 G4	**34**	G1 F1	F6 E4
12	D4 E5	C6 E5	**35**	F1 E2	B2 B1
13	F3 E5	D6 E5		promotion d'une dame	
14	D2 B4	E5 B2	**36**	F5 E4	B1 E4
15	B4 F8	B2 C1	**37**	G2 G3	E4 C2
16	F8 G7	G8 G7	**38**	E2 F1	C2 D1
17	D1 C1	B7 B5	**39**	F1 G2	F7 F5
18	F1 D1	D8 E7	**40**	G3 G4	F5 G4
19	C4 D3	C7 C5	**41**	H3 G4	D1 G4
20	E2 G3	C5 C4	**42**	G2 F1	E1 D1
21	G3 F5	G4 F5	**43**	F2 F3	G4 F3
22	D3 F5	A8 E8	**44**	F1 G1	D8 D1
23	C1 C2	E7 C7	**45**	G1 H2	D1 H1
24	A2 A4	C4 C3		Echec et mat	



PIERRE SABATIER

Que pouvons-nous tirer de cette partie ? Tout d'abord, que les ordinateurs d'échecs actuels, à côté de leur force combinatoire qui les rend redoutables en milieu de partie, sont parfois desservis par une vision un peu courte de la situation. Ensuite, que leur jeu ne présente que rarement une ligne directrice car ils analysent ponctuellement chaque position et appliquent une stratégie au coup par coup. Mais ces petites imperfections, d'ailleurs corrigées au fur et à mesure de la sortie de nouveaux programmes toujours plus performants, sont largement compensés par la possibilité d'avoir chez soi un partenaire toujours disponible, d'humeur égale, pouvant évoluer avec vous et éventuellement vous servir de professeur. Cela obligera les joueurs débutants à une attention soutenue pour éviter de mettre en prise involontaire une de leurs pièces. De plus, les possibilités de retour en arrière et de répétition de la partie permettront à celui qui le désire, une analyse beaucoup plus approfondie de la partie. Il pourra ainsi essayer diverses positions pour parvenir enfin à la stratégie gagnante.

Ce travail d'analyse, le plus souvent fort intéressant, porte toujours ses fruits. Et s'il ne fera sans doute pas de vous un grand maître, il vous permettra cependant de jouer fort honorablement et d'occuper ainsi vos loisirs.

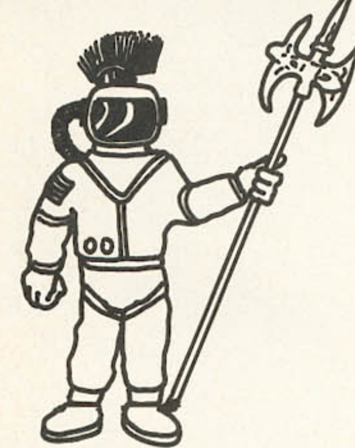
Ne pas sacrifier le principe

En conclusion, le *Conchess Ambassador* propose pour la somme de 3 300 Frs un ordinateur d'échecs offrant à la fois une esthétique heureuse (échiquer en bois de belle taille et pièces également en bois) un système de déplacement très agréable, faisant un peu oublier son côté « ordinateur », le tout servi par un programme de fort bon niveau. Ce programme peut d'ailleurs évoluer avec les années du fait de la conception modulaire de l'appareil, permettant ainsi à celui qui le désire d'avoir toujours un programme actuel et cela sans avoir à changer d'appareil. Les deux autres modèles de la gamme sont dotés du même programme et des mêmes possibilités. Leurs différences résident uniquement dans l'esthétique : habillage de plastique pour l'*Escorter* que l'on trouve à moins de 2 000 Frs et habillage grand style pour le *Monarch* avec son échiquier marqueté et coûtant lui environ quatre mille francs. Le choix vous est donc laissé, entre les exigences de l'esthétique et celles de votre portefeuille, et cela sans sacrifier le principal : la qualité du jeu.

J. Harbonn



QUESTION DE TEMPS...



...7 JUILLET 1492
16 FEVRIER 800
16 AVRIL 1610
15 DECEMBRE 1982
29 AOUT 1789
24 DECEMBRE 100
1 JANVIER 2000 ...?



Quelle particularité rapproche ces différentes dates ?

LE CHAOS DES NOVAS

1 2 3

A B C

D E F

LAQUELLE DE CES SIX GALAXIES DEVRAIT ETRE LA N°4 ?

(SUITE PAGE 70)

PROGRAMMOTHEQUE. PROGRAMMO QUOI?

La programmothèque. Pas seulement un mot nouveau, mais un nouveau concept. Créé et mis au point par Illel, le spécialiste des jeux vidéo et des micro-ordinateurs.



Pour la première fois, reprise de programmes pour micro-ordinateurs et jeux vidéo.

Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher. Solution : revendre les anciens comme on le fait avec de vieux livres.

Jusqu'à présent, cela n'était pas possible. Et l'on était condamné à stocker des programmes dont on ne servait plus. Aujourd'hui, il en est tout autrement grâce à la programmothèque Illel qui reprend les programmes de toutes les grandes marques : **Atari, Philips, Mattel, Apple, Commodore, Texas Instruments.** A 50 % du prix d'achat. Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion à 65 % de sa valeur. La programmothèque Illel : avec elle, vous disposez d'une véritable "banque" de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché.

La programmothèque Illel. Venez y faire un tour avec les cassettes ou les disquettes dont vous ne voulez plus. Nous, nous les rachetons.

PROGRAMMOTHEQUE



86, bd Magenta, Paris 10e. Tél. 201.94.68

CICAD

AWELE !

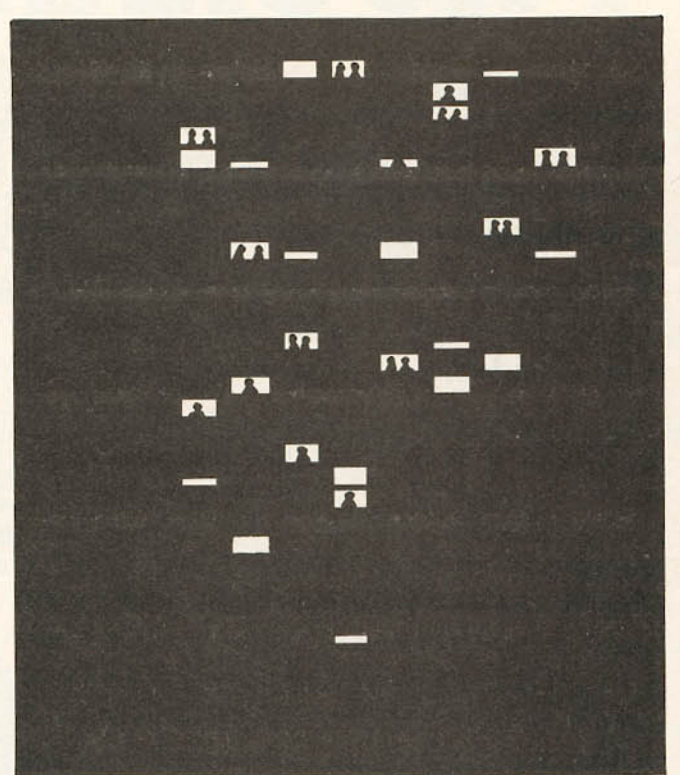
De l'AWELE au TAROT...

A l'aide des définitions, trouvez les mots qui vous mèneront de l'un à l'autre.
Vous ne devez changer qu'une seule lettre à chaque étape (chaque mot trouvé) et utiliser ces lettres pour trouver le mot nouveau.

Ex. : champ
machE

1 Awele
2 On le fit pour résoudre ce jeu
3 Indispensable pour la glace ou le gazon
4 Pour une carte à l'annonce
5 Aire de jeu privilégiée
6 Le joueur de poker s'en méfie
7 Toujours quand on gagne
8 Il faut le jouer lentement
9 Il en court beaucoup sur Bobby Fisher
10 Tarot

BUILDING



Cet immeuble apporte joie et réconfort au prisonnier qui, depuis sa cellule, l'observe de nuit. Pourquoi ? Quel est son secret ?

REPONSES

BUILDING*

On remarque que les fenêtres éclairées forment un tableau de huit colonnes et 26 lignes. Il suffit de numéroter les colonnes et de faire correspondre l'alphabet avec les lignes pour obtenir une suite de lettres que l'on pourra classer à l'aide de la numérotation.
Les locutions diffèrent selon la forme des fenêtres.
On note quatre configurations :
- fenêtre éclairée store levé
- fenêtre éclairée store levé et 1 personnage
- fenêtre éclairée store levé et 2 personnages
- fenêtre éclairée store à demi fermé

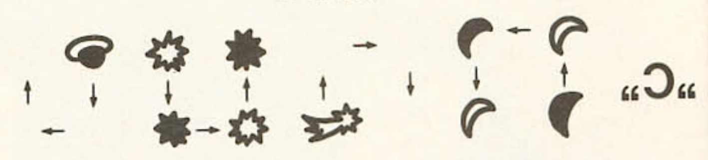
Vous noterez le double rôle de la case E 5

La réponse était donc :
ÉVASION - PORTE B - DIMANCHE - SEIZE MAI

QUESTION DE TEMPS

Les dates placées dans cet ordre donnent successivement tous les jours de la semaine ; le 7 Juillet 1492 étant un dimanche, le 16 Février 800 un lundi, et ainsi de suite.

LE CHAOS DES NOVAS



AWELE

1 AWELE
2 EPELA
3 PALET
4 APPEL
5 PLAGE
6 GLACE
7 REGAL
8 LARGO
9 RAGOT
10 TAROT



VENTES

• Je vends Outlaw à 150 F au lieu de 169 F, je vends Street Rager à 150 F. Je vends Pac Man à 310 F au lieu de 319 F
M. BUGLIO Daniel - 20 rue de la République - 95440 - Ecouen. Tél. 922.28.35.

• Pocket Simon bon état sans pile 50 F **BOUCHET Régis Tél. (7) 885.43.26 18 Bis rue Pelison 69100 VILLEURBANNE.**

• Urgent cause double emploi vends ordinateur de jeux Philips Vidéopac C 52 + 13 K 7 Valeur 2 800 F cédé à 2 200 F état neuf très peu servi encore 10 mois ous garantie. **Ecrire BIALEK Pascal, 23, rue d'Aunis - 68270 Wittenheim.**

• Vends échecs électroniques autoresponse board sargon 2,5 sous garantie 4 500 F (neuf 7 000 F) console vidéo Oc 2000 + 15 cassettes + Hobby computer mémoire étendue 4 K + 60 programmes 1 200 F. **Tél. : (38) 30.01.24. L'après-midi BERNARD, 3, rue de la Pie 45 300 Pithiviers.**

• Vends Vidéopac Philips C 52 avec 15 cassettes : Foot américain, Singeries, Les satellites attaquent etc. très bon état prix 2 200 F. **CUGNIER Serge, 13, rue du général Lelong 91 230 MONTGERON. Tél. : (6) 940.78.91.**

• Urgent vend console Atari état neuf complete + 1 transformateur en sup + 9 K 7 Pac man, Superman, Circus, Atri Dodge en adventure, Combat, Maison Hantée, Indy 500 Missile command 280 F le tout payable comptant - **94320 Thiais, 50, Av. de Versailles. Tél. : 153.00.14** Merci.

• Vends jeu vidéo Philips Vidéopac avec 6 cassettes : monstre de l'espace, duel genre spatiale etc. très bon état, **Tél. 706.80.44 après 18 heures.**

• **M. BOUSSANGE Yves, rue Charles au Rouze le Parc Cézanne 05000 Gap. Tél. : 52.02.98** - Vends jeux vidéo Jet 25 état neuf avec 6 K7 n° 1, 2, 11, 18, 20, 22 - sous garantie - prix 1 200 F.

• Vends ou échange vidéojeu Philips N 20 avec 6 jeux - Vends Logic 5, Galaxy Invader : Bandai, Formula 1 Tomy, Merlin - le tout 350 F ou pièce 95 F Super ! Vends aussi Electronic Détective avec 130 000 affaires sombres - 185 F. **L. JUGEAU, 6, rue M. de Bourges 75020 Paris ou Tél. : 370.26.92.**

• Vends cassette Atari Star Raider 300 F cause : cassette en double. **LEVRARD Marc, 15, impasse de Tananarive 44800 Saint-Merblain.**

• A vendre cassettes Atari : Basic Programming 220 F. Pele's Soccer 180 F Night Driver 100 F cassettes Activision : Laser Blast 200 F et Starmaster 250 F. Commandes à clavier Atari 100 F. **M. RUBIETTO Bertrand, 25, rue Gérard de Nerval 69800 Saint-Priest.**

• Vends vidéo jeux Vidéopac C 52 avec K 7 n° 1, 3, 4, 6, 29, 30, 35, 36, 38 (Pac Man) prix 1 600 F prix à débattre. **SABAN Pascale 18 bis, av. Gambetta 93 110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 855.80.97.**

• Urgent vends ordinateur de jeux Vidéopac Jet 25 (C 52) + 11 cassettes dont Gloutons et Voraces (Pac-Man) excellent état + TV noir et blanc 36 cm Téléavia à faire régler mais en état de marche le tout 1 700 F à débattre. **Tél. : (1) 526.76.78. de 19 h à 21 h.**

• Vends console vidéo jeu OC 2000 + 5 cassettes : Black Jack 16 courses de chevaux, 60 jeux de balle, 26 jeux d'agression, 24 jeux de labyrinthes. Avec mode d'emploi complet en français, prix demandé : 600 F le tout en parfait état. **Roger POLANI, 22, avenue Leboucher 92200 Neuilly S/Seine.**

• Vends ordinateur Vidéopac C 52 Philips avec 12 cassettes jeux n° 1, 4, 5, 10, 11, 12, 14, 15, 6, 25, 26, 34) prix intéressant 1 250 F état neuf. **SCHOSSELER Philippe, 12 Fg Chartrain, Rés. du Parc 41 100 Vendome. Tél. : (54) 77.37.82.**

• Vends ordinateur d'échecs Mephisto X, plus module 1, excellent état, le tout 1 500 F. Vends ordinateur Z X 81 plus nombreuses cassettes RAM 1 GK, magnétophone à cassettes, prix 1 500 F. **LIPNICK Christian 101, av. Aristide Briand 82 000 Montauban. Tél. : 63.40.32 après 19 heures.** ▶

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes.)

Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous joindre directement • Les petites annonces sont insérées dans le premier numéro à paraître en fonction des délais de publication.

Réservées aux particuliers, les annonces sont gratuites mais ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales



DEMANDE D'INSERTION

à retourner à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris

Rubrique choisie :

☐ Achats
☐ Ventes
☐ Echanges
☐ Clubs
☐ Tournois
☐ Divers

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone

Pinard n'est pas un mauvais vin...

organique, programmation des algorithmes, etc. On se penche sur tous les problèmes relatifs aux tailles des mémoires, aux particularités du graphisme et à la vitesse d'exécution.

BATTERIE DE PROMOTEUR

La dernière étape est la réception du produit. Elle consiste à le mettre en forme et à exécuter toutes les opérations précédant la commercialisation : rédaction d'une notice de fonctionnement d'après les règles données par l'auteur et en tenant compte des modifications apportées à l'idée originale, emballage attractif (souvent avec un carton trois fois plus volumineux que le jeu pour que l'acheteur n'ait pas l'impression d'être volé sur la marchandise) et mise au point de la campagne de publicité avec activation du réseau de distribution par une batterie de promoteurs chargés de convaincre les détaillants de la qualité formidable du nouveau jeu proposé. Des concours seront organisés.

Dans les journaux, à la radio et à la télévision, le public sera poursuivi par le produit miracle jusqu'à l'achat qui le délivrera de l'obsession savamment entretenue.

Ce schéma général est valable pour tous les fabricants mais avec de sensibles variantes dues aux habitudes de travail des constructeurs, aux spécificités des machines, aux caractères propres des produits envisagés et à une foule d'autres facteurs. Ainsi, Alain Duhamel, directeur artistique chez Nathan, explique que la conception du premier jeu électronique de la maison n'est pas allée sans difficulté pour l'équipe de création interne qui avait l'habitude de travailler sur les jeux de carton. Il fallait dialoguer sur tous les détails avec les informaticiens de la Texas Instruments chargés de l'exécution technique du jeu. La seconde génération a été celle des Chiffres et Lettres électroniques avec une utilisation maximale du microprocesseur (ce qui n'avait pas été le cas pour la première version du *Méga 10 000)*. Cette fois, le dialogue avec le sous-traitant était plus équilibré, les concepteurs de Nathan connaissant mieux les impératifs et les possibilités du matériel utilisé. « Mais, poursuit Alain Duhamel, les contraintes de rentabilité sont impératives et il faut constamment arbitrer entre les nécessités d'un jeu intéressant et les capacités du microprocesseur si on ne veut pas passer à un composant de capacité supérieure qui remettra en cause l'équilibre financier du produit ».

Chez Bandaï, le fabricant de jeux électroniques de poche connu pour sa montre de jeu miniature *Monnaie de Singe* et la redoutable *Traversée de Route,* on insiste sur le dialogue constant entre les unités de recherche et de création d'une part, et le public d'autre part.

REVEUR

Uji Hijano, responsable européen du marketing, explique que les équipes internes sont souvent étoffées de créateurs extérieurs à l'entreprise dans une proportion pouvant atteindre 40 % (ce qui laisse rêveur par rapport aux pratiques en vigueur en Occident). Bandaï pratique aussi la consultation systématique des distributeurs principaux de jouets, à tous les échelons de l'élaboration du jeu. Selon les réactions de ceux-ci, il oriente le jeu vers telle ou telle spécificité dans la mesure où elles sont compatibles avec les impératifs techniques, particulièrement rigides dans le domaine des mini-jeux électroniques (Liquid Cristal Digital-LCD) et des jeux de table (Systèmes Fluorescents FL). Bandaï va innover en ne participant pas au prochain salon du jouet de Tokyo et en organisant son propre salon où le public pourra découvrir les nouveautés du fabricant. « Cela permettra d'instituer un échange dans les deux sens. Le public ne sera plus un simple spectateur, nous tiendrons compte de ses remarques et de ses critiques pour perfectionner nos jeux. C'est l'intérêt du public. C'est donc le nôtre. » C.Q.F.D. !

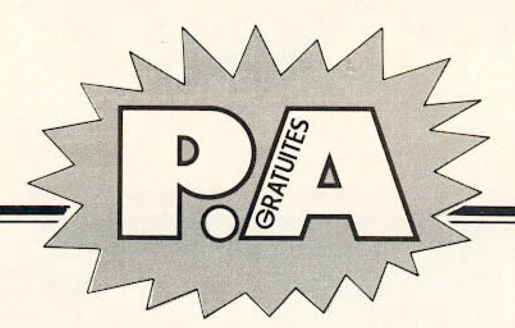
Dans tous les cas, on retrouve un échange permanent entre le concepteur individuel et l'équipe chargée de la mise en œuvre du projet. L'individu donne l'impulsion et joue un rôle de leader dans le travail. Le groupe lui, donne les moyens de réaliser. Chacun aiguillonne l'autre. Mais ça ne se passe pas sans friction surtout quand un membre du groupe se permet de critiquer un aspect du jeu jugé trop conformiste ou au contraire irréalisable. Et pourtant, la solidité de l'équipe est une condition indispensable à la bonne marche des opérations si on pense qu'il faut compter au moins 3 ou 4 mois de travail pour la conception et 3 à 6 mois pour la fabrication. Mais il paraît que c'est la seule solution pour obtenir des résultats satisfaisants.

BUSINESS IS BUSINESS

« Travail en équipe, complexité et lenteur » c'est aussi l'avis d'Alain Labrueille, professeur au laboratoire de Robotique Industrielle d'Evry, dont les étudiants s'amusent souvent à créer des jeux. « Les jeux sont trop souvent considérés comme des exercices mineurs par le corps enseignant, alors qu'ils permettent de développer les capacités de création et de réflexion tant chez les enfants que les adultes. » C'est aussi l'avis des étudiants qui créent en ce moment un jeu de poker électronique. Selon François, un étudiant fou d'informatique, le plus difficile n'est pas la création proprement dite, ni même la réalisation du graphisme mais l'introduction d'un facteur de réussite variable selon les désirs de l'utilisateur. Le résultat est cependant à la hauteur des espérances puisque le joueur peut décider avant la partie s'il veut réussir dans 40 %, 60 % ou 80 % des cas. Il paraît que cette pratique est générale dans les salles de jeu et les cafés où les machines à sous sont en théorie formellement interdites. Mais il paraît que les coefficients de réussite choisis par les exploitants sont nettement moins élevés. Business is business !

Les inventions des étudiants ne leur rapportent rien car ils les réalisent seulement pour leur plaisir et leurs distractions personnelles, mais il faut bien dire que le résultat n'est pas triste, à en juger par leurs dernières créations. Sur l'écran de télévision apparaît une terrible pieuvre qui court après des petits personnages affolés. Jusque là, rien que de très classique. Mais ce qui l'est moins, c'est la marque portée par la terrible pieuvre... Pinard. Et Pinard n'est pas le nom d'un mauvais vin mais celui d'un des chargés de cours du laboratoire ! On le voit, créer des jeux est aussi une excellente manière de se défouler.

Olivier CHAZOULE



• Vends deux jeux électroniques Battle Star, Galactica, Bataille de l'espace (Mattel) et Armor Battle (Mattel) 80 F pièce ou 150 F les deux et un jeu Game et Watch, Le chef avec piles, 125 F. **M. DUKERS Vincent 36, rue Anatole France 92 300 Levallois-Perret. Tél. : 757.05.74.**

• Vends cassette de jeux Atari : Space War, prix à débattre. **Laurent TRUEL 1, rue de l'Oseraie 77 230 Longperrier. Tél. : 003.15.43.**

• Vends jeu vidéo Radofin, 4 jeux, prix 50 F, exc. état. **HERVEOU P., 8, rue A. France 28200 Chateaudun. Tél. : (37) 45.58.24.**

• Vous avez des cassettes à revendre d'occasion pour VCS Atari ? Tél.-moi pour faire offres ou échanges. Merci d'avance. Vends jeux « Split second » très bon état (12.81) 100 F. **Stéphane ZANINI, 3, square J.P. Sartre 91 000 Evry. Tél. 079.14.29.**

• Vends console de jeux vidéo couleur « O.C. 2000 » avec Modif Hobby - computer incorporé pour programmation personnelle + interface magnétophone pour sauvegarde + 6 cassettes de jeux (enfichables) + 2 cassettes audio contenant 16 jeux chaque, le tout 1000 F. **R. PERENNES, Marseille (91) 36.16.41.**

• A vendre ordinateur de jeux Vidéopac Philips avec 12 cassettes différentes état neuf-emballage d'origine, prix sacrifié 1 800 F. **Tél. : après 19 heures 348.00.65. M. KIRSZENBLAT, 110, avenue Philippe Auguste, 75 011 Paris.**

• Stop - vends jeu vidéo Manimex SD 070 - très bon état - excellent choix pour cadeau - prix 550 F. à déb. **M. BREZAC Christophe, Beleymas 24 140 Villamblard. Tél. : (53) 81.93.68.**

• Vends VCS Atari + 4 commandes + cassettes Combat 1 100 F et 6 cassettes : Pac-Man 270 F, Missile Command 240 F, Defender 300 F, Asteroïds 280 F, Pele's Soccer 220 F, console et cassette état neuf, très peu servi, datant juillet 82, tout 2 350 F au lieu de 3 000 F. **ABRAN Daniel, 95, impasse Massenet 84 300 Cavaillon.**

• Vends type de Space Invaders du nom de « Duel dans la Galaxie » pouvant se jouer à un ou deux avec diverses fonctions. 150 F. **P. PORQUET, 17, place des Vosges, 75 004 Paris.**

• Urgent vends Vidéopac Radiola 850 F et 12 cassettes n° 2, 3, 4, 6, 11, 14, 18, 22, 24, 29, 36, 9, au prix de 60 F ou toutes pour 650 F. Tout l'ensemble soldé à 1 400 F, c'est donné : jeux + 12 cassettes 1 400 F. état impeccable. **LETSCHER Sylvain 8, rue Nationale 57 600 Forbach**

• Vends K7 Vidéopac n° 1, 11, 22, 24, 25, 32, 36. 80 F chaque ou 500 F le lot ou bien possibilités d'échange contre d'autres K7. **CAPDEVIELLE, 13, rue des Rosières 33 600 Pessac. Tél. : (56) 45.11.33.**

• Vends console Mattel Intellivision avec cassette « Golf Pga très peu servi cause double emploi, le tout 1 500 F au lieu de 1 990 F, état neuf. Contacter **M. R. VALLIN, 3, rue Jean Bart 75 006 Paris ou mieux Tél. : 320.63.81 après 21 heures.**

• Vends VCS Atari, Noël 81, comme neuf pratiquement jamais servi avec 8 cassettes : Space Invaders, Combat, Asteroïds, Vidéo Pinball, Maze Craze, Night Driver, Air-Sea Battle, Space War, valeur 3 300 F vendu 2 000 F. **J.M. BRUN, 19 bis, bd Franck Pilatte 06 300 Nice.** *(Suite p. 80)*

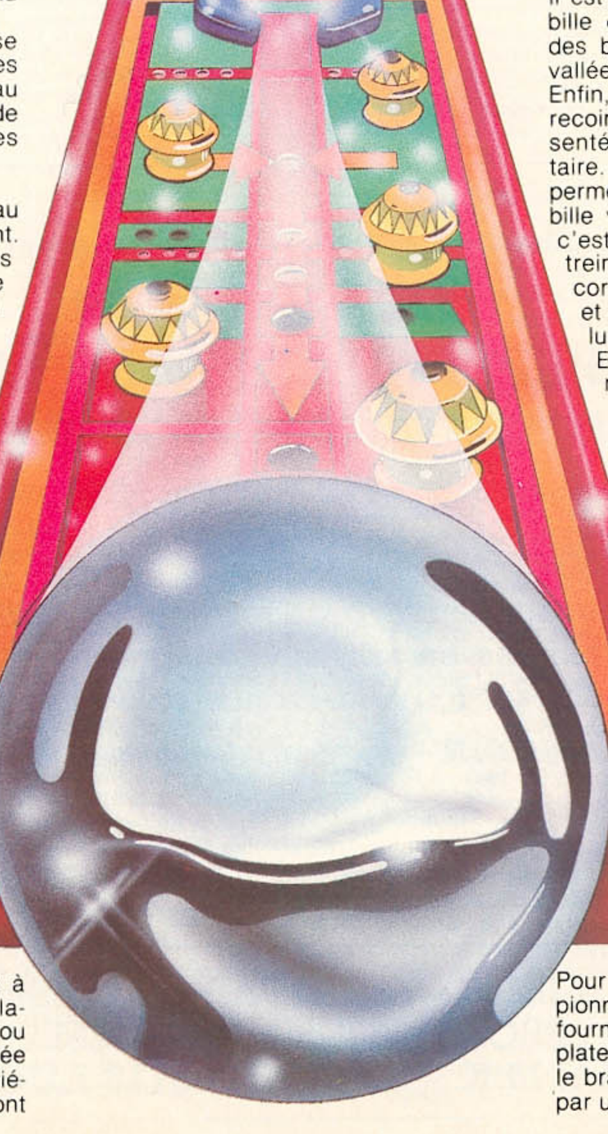
VIVE LES SUPER-FLIPPERS

Pour les collectionneurs, les maniaques et les fous de flippers, Jean-Pierre Cuvier dévoile des machines un peu particulières...

LE CLAN DES FLIPPERS LARGES

En sortant son premier flipper, en 1976, Atari bousculait des habitudes vieilles de 50 ans en élargissant le plateau du jeu « The Atarians ». Environ 20 autres modèles, provenant d'Atari et d'autres constructeurs, devaient former le clan des flippers larges.

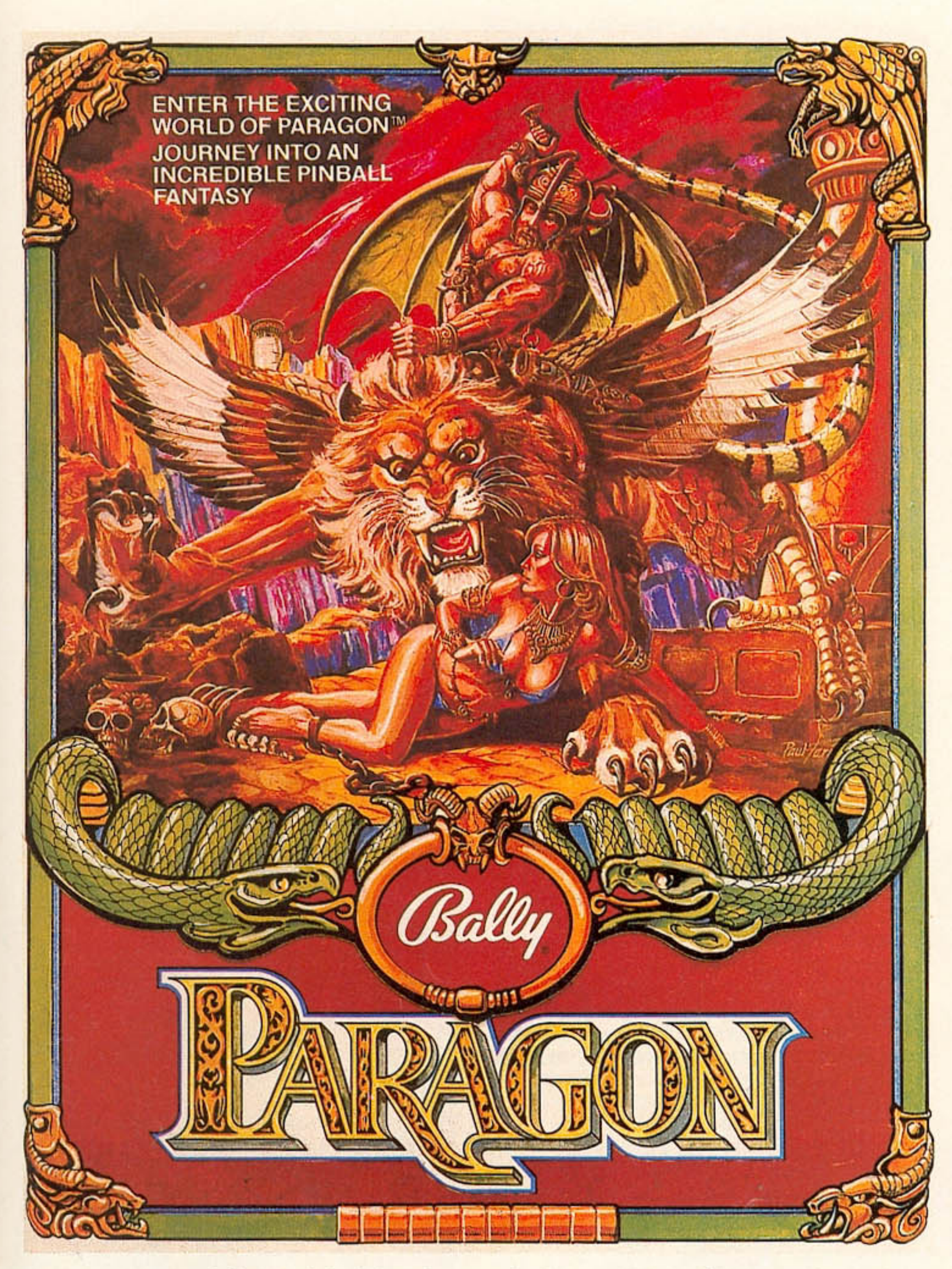
Du nombre de ces machines ventrues c'est *« Paragon »*, le premier du genre pour Bally, qui sera notre « classique du flipper » du mois.
La première constatation qui s'impose est la présence de quatre voyants rouges de « spécial », disséminés sur le plateau — un présage heureux sur le nombre de possibilités de gagner de nombreuses parties rejouables.
« SPECIAL VALLEY OF DEMONS» :
Bally introduit dans *Paragon* un nouveau gadget : les drop-targets en alignement. En vous engouffrant dans la vallée des démons, vous abattez à chaque fois une cible et supprimez ainsi un obstacle à la trajectoire de la bille vers le « treasure chamber saucer ». Le bonus passe alors au multiplicateur 2, puis 3, et enfin à 5 dans le trou de la chambre aux trésors. L'extra-ball est le prochain butin possible dans ce trou. Puis, les drop-targets remontent et le cycle recommence. Mais cette fois, le spécial est au bout du chemin...
« SPECIAL WATERFALL LANE » et « SPECIAL WATERFALL DROP TARGETS » :
La série de 3 drop-targets traditionnels du secteur des cascades doit être abattue 3 fois par une même bille afin d'éclairer le « spécial » du passage sinueux de ces cascades. C'est assez rapide mais il faudra atteindre encore 2 fois les drop-targets pour gagner au spécial sans autres formalités.
« SPECIAL TOWER SOCCER » :
Cette quatrième combinaison consiste à écrire P-A-R-A-G-O-N au centre du plateau en fréquentant assidûment le trou supérieur droit et les targets de la vallée des démons. Selon l'humeur du propriétaire du flipper considéré, les lettres vont s'éclairer dans l'ordre chronologique dans la plus complète anarchie. Le réglage dit « libéral » donne le spécial dans le tower soccer après sept passages dans ce trou ou la vallée des démons. Le réglage dit « conservatif » complique singulièrement la tâche du joueur qui doit s'en remettre à sa chance. Une loterie lumineuse, située dans le rappel du mot « P-A-R-A-G-O-N » encadrant le tower soccer, choisit l'une des sept lettres lors de chaque action y donnant droit. Vous aurez ainsi par exemple, un foisonnement de consonnes, vite en surnombre, sans recevoir les voyelles indispensables.



Continuant l'étude de la géographie de Paragon, les falaises dorées cernent le trou supérieur gauche : c'est le « golden cliffs saucer » qui donne 2 000 points au premier passage, puis 4 000, 6 000 et ainsi de suite jusqu'à 20 000 points.
Enfin, voici le Super Bonus qui fait progresser les cibles fixes centrales, la cible tournante et selon les cas, les drop-targets alignées. Le flipper peut mémoriser, pour chaque joueur, un super bonus de 20 000, 30 000 ou 40 000 points. Le multiplicateur 2, 3 ou 5, acquis dans la vallée des démons, n'est applicable qu'à la bille l'ayant gagné.
Le *Paragon* illustré ici est un spécimen de la pré-série. Le modèle définitif ne comporte pas le flipper droit extérieur et la vallée des démons ne peut être accessible qu'avec l'aide du seul flipper intérieur. Le petit flipper gauche est très utile pour massacrer la série de drop-targets des waterfall mais ne refusera pas de vous expédier à l'occasion vers la sortie latérale droite. Pour pallier cette traîtrise, il est préférable d'oublier de frapper une bille de l'extrémité du flipper ainsi que des billes descendant rapidement de la vallée des démons.
Enfin, reste à découvrir le « beast lair », recoin qu'occupe la bête féroce représentée ici par le bumper inférieur solitaire. Dans le meilleur des cas, il vous permet de battre en retraite en rejetant la bille vers le centre du plateau — sinon c'est une bataille dans ce périmètre restreint. Un rebond favorable permet encore d'entrer dans l'« escape passage » et de sauver votre bille d'une perte inéluctable...
En conclusion, *Paragon* est un appareil plaisant et très varié car il autorise des parties rejouables par 6 voies différentes (4 «spécial », points, loterie en fin de jeu). Cette diversité au caractère « rétro », puisque empruntée aux vieux flippers des années 50, est admirablement servie par la décoration de la machine signée par Paul Faris, au mieux de sa forme.

EXTRA BALLS

L'on se souviendra du championnat de France de flippers organisé, en 1976, par Canada Dry, Gottlieb et Europe 1 ; Gottlieb avait alors construit un modèle spécial portant le nom de ce soda se faisant passer pour de l'alcool.
Pour les besoins d'un semblable championnat italien, la firme Zaccaria vient de fournir le *« Pinball Champ 82 »*. Outre un plateau à deux niveaux, ce pinball permet le branchement d'un casque de walkman par une discrète prise en facade...



La firme Hankin & Co est à l'origine d'un flipper inspiré du film de Georges Lucas « The Empire Strikes back ». L'ignoble Darth Vader se dresse sur la vitre décorée du premier modèle large de ce constructeur australien.

Après les contreversés *« Hyperball »* de Williams et *« Rapid Fire »* de Bally, un autre grand nom de Chicago cherche également à se différencier. C'est ainsi l'*« Orbiter I »* pour lequel Stern a imaginé un plateau de flipper peuplé de creux, de bosses et de champs magnétiques. A suivre.

HIT-PARADE (U.S.A.) DES FLIPPERS

1 - 8-ball de luxe (Bally).
2 - Mr. & Mrs. PacMan (Bally).
3 - Blackhole (Gottlieb).
4 - Haunted House (Gottlieb).
5 - Scentaur (Bally).
6 - Black-Knight (Williams).
7 - Flight 2 000 (Stern).
8 - Blackout (Williams).
9 - Fire Power (Williams).
10 - Xenon (Bally).

LE COIN DES MONSTRES

Dans le monde des pinballs et des appareils de divertissement automatiques, de temps en temps, un constructeur s'enhardit au lancement d'un jeu anti-conformiste, aberrant, voire farfelu.

Pour les besoins du cinéma en 1948, puis de la télévision dans les années 70, Bally a été conduit à l'élaboration de flippers géants. *« The Time Of Your Life »* et *« Big Foot »*, n'existent toutefois qu'en quelques exemplaires pour le premier , et qu'en unique spécimen pour le second. Avec *« Hercules »* d'Atari, nous abordons un pinball électronique destiné au public des salles de jeux. Surface de jeu : 2 m², longueur : 2,50 m, largeur : 1 m. Ses bumpers, flippers, passages sont à l'échelle d'une bille d'un diamètre double de la normale.

Jean-Pierre CUVIER

FLIPMANIA

L'amateur de flippers Gottlieb peut recenser par cette liste, le nombre de machines qu'il connaît pour les avoir affrontées.
Au-dessus de 30 modèles pratiqués, votre Flipmania est irréversible...

FORMATS ▶	STANDARD	WIDE BODY	GRAND	MULTIBALL	MULTILEVEL
CLEOPATRA (1)	•				
SINBAD (1)	•				
JOKER POKER (1)	•				
CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (1)	•				
DRAGON (1)	•				
CHARLIE'S ANGELS (1)	•				
SOLAR RIDE (1)	•				
COUNT DOWN	•				
PINBALL POOL	•				
TOTEM	•				
THE INCREDIBLE HULK	•				
GENIE		•			
BUCK ROGERS	•				
ROLLER DISCO		•			
TORCH	•				
THE AMAZING SPIDER-MAN			•		
CIRCUS		•			
PANTHERA			•		
COUNTERFORCE (4)			•		
STAR RACE		•			
ASTEROID ANNIE AND THE ALIENS (2)			•		
JAMES BOND 007 (4)			•		
TIME LINE (4)			•		
FORCE II			•	•	
PINK PANTHER			•	•	
MARS GOD OF WAR			•	•	
VOLCANO			•	•	
BLACK HOLE			•	•	•
HAUNTED HOUSE (5)			•		•
CAVEMAN (pinball + vidéo)			•		
ECLIPSE (3)			•	•	
DAVIL'S DARE (4)			•	•	
ROCKY (4)			•		
SPIRIT			•	•	•

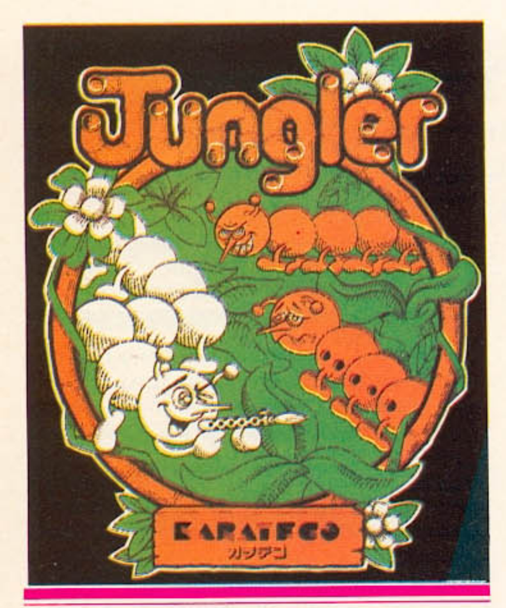
(1) Les 7 premiers modèles de cette liste existent également en version électro-mécanique (non-électronique).

(2) Flipper à un seul tableau (un seul joueur).

(3) Kit de transformation (vitre décorée et plateau inspiré du « Black Hole ») afin de rénover les modèles « JAMES BOND 007 » peu prisés.

(4) Comporte des phases de jeu liées à des temporisations (exemple : temps limité pour la réalisation d'une combinaison de jeu).

(5) Premier pinball à 3 niveaux de jeu (plateau à 3 étages).



JUNGLER PETITES ET RAPIDES

Imaginez une chenille blanche actionnée par le joueur, et trois chenilles ennemies rouges ou vertes qui se déplacent rapidement dans un labyrinthe. Ajoutez une pincée de *Pac-Man* et vous trouvez un jeu qui pour n'être pas terriblement original n'en est pas moins terriblement angoissant.

Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à poursuivre les chenilles rouges et à leur tirer dans le dos (la franchise n'est pas la qualité première de Jungler). Elles changeront alors de couleur et se feront toutes jaunes pour votre plus grand plaisir. Alors il vous faudra vite vous faufiler dans le labyrinthe pour les manger de face (à force, on attrappe le tournis). Gardez-vous, par contre, de vous présenter face à une chenille qui est encore rouge car elle ne ferait qu'une bouchée de vos petits anneaux blancs. Ajoutez à l'ensemble deux ou trois plantes carnivores disposées sur le parcours. La chenille ennemie qui s'y frotte ne fera pas long feu.
Les chenilles vertes, et c'est une particularité importante, peuvent être détruites soit par l'avant, soit par l'arrière. Mais ce n'est pas tout. Plus les chenilles deviennent petites et plus elles sont rapides.
Dans cet univers rampant, vos plaisirs seront bien rares et limités à des fraises et d'autres petits fruits qui vous rapporteront quand même 500 points quand vous les traverserez.
A première vue, *Jungler* à l'air d'être un jeu bien simple, mais il réserve de très bonnes surprises.
N'oubliez pas de regarder dans vos draps s'il n'y a pas deux ou trois petites chenilles rouges avant de vous coucher. Brrr... ça donne le frisson.

JUNGLER de Karateco

FRENZY : TIREZ CONSCIEUSEMENT !

Imaginez le *Berzeck* standard et son champ de jeu sur lequel vous (par écran interposé) commencez chaque partie dans un enchevêtrement de pièces, de sorties et d'entrées, avec de terribles robots tueurs, positionnés au hasard sur l'écran.

Vous utilisez le stick pour manipuler votre bonhomme sur l'écran, en étant toujours prêt à faire face aux robots ennemis et à les combattre.
Le « mauvais Otto » est de retour avec cette fois, une différence qui repose sur une construction des murs qui entourent les combattants. A l'origine, tous les murs étaient solides. Ici, ils sont de deux types. Certains sont en acier renforcé et si bien armés que votre tir va ricocher et vous atteindre si vous bougez dans la mauvaise direction.
Le second type de mur présente des aspects beaucoup plus étonnants. Ils sont constitués de fins ballons qui peuvent être éliminés avec un seul tir de laser, mettant le joueur dans la position de tirer sur les robots immédiatement alignés derrière. Bien entendu, chaque angle de tir que vous utilisez peut être exploité par le robot pour riposter. En d'autres termes, même si votre angle de tir est bon entre deux murs entamés, ne prenez pas trop de temps pour tirer, car vous pourriez être pris à revers.
Lorsqu'un « mauvais Otto » se retourne et bondit à travers l'écran, ne perdez pas une seconde. Détruisez-le ou soyez détruit.
N'oubliez pas qu'il faut tourner autour des murs, car les traverser entraînerait une élimination instantanée. Par contre, « Otto » et ses acolytes pourront traverser l'acier renforcé aussi aisément que le papier.
Lorsque vous sentez qu'« Otto » est sur le point d'opérer son entrée en grandes pompes, bougez votre personnage sur l'écran jusqu'à la sortie la plus proche. De cet endroit, tirez copieusement sur le plus de robots possible. Et surtout gardez-vous des tirs adverses, car rien n'est plus frustant que d'être à deux pas d'une sortie et de se faire détruire.

FRENZY de Midway

KANGAROO : GARE AUX POMMES

Ce jeu séduira les amateurs de dessins animés par son graphisme très précis. Le joueur doit faire monter le kangourou de la base jusqu'au sommet de l'écran, en empruntant des échelles reliant différents niveaux.

Il y a, bien entendu, une manette quatre directions, mais aussi un bouton de tir qui actionne un redoutable direct du droit que le kangourou donne sans ménagement, et une commande de saut pour grimper d'un niveau à l'autre quand, dans certaines configurations de jeux, les échelles sont remplacées par des rondins.
Mais gare aux singes qui attaquent. Gare aussi aux pommes qu'on lui lance pour le faire tomber et qu'il ne pourra éviter qu'en sautant ou en s'aplatissant. Seuls quelques fruits abandonnés à droite et à gauche lui donneront des points et des forces.

KANGAROO de Karateco

HAMBURGER : UN PEU DE POIVRE

Si comme toute l'équipe de Tilt Jeux Electroniques, vous adorez les hamburgers, précipitez-vous sur ce jeu alléchant. Vous aurez des saucisses, des petits pains au sésame, de la salade et toutes sortes de choses qui vous mettront en appétit.

Mais attention, *Hamburger* n'est pas un restaurant de tout repos.
Sur l'écran, un petit cuisinier se déplace sur des plates-formes reliées par de nombreuses échelles. Sur chaque plate-forme se trouve un morceau de pain, ou de la salade, ou un steak haché... Le cuisinier doit marcher sur ces morceaux de nourriture pour les faire tomber d'un étage (un



aliment qui tombe du sommet entraîne une réaction en chaîne et fait descendre chaque aliment de la colonne d'un étage. Le but de *Hamburger* est d'assembler tous ces aliments pour former de délicieux petits sandwichs.
Mais tout le monde ne l'entend pas de cette oreille et en particulier les saucisses et l'œuf au plat qui poursuivent le cuisinier avec férocité. S'ils l'attrapent, ils le mangent (rassurez-vous : toutes les saucisses vendues dans le commerce ne

constituent pas autant de redoutables hot-dogs).
Pour repousser tous ces assaillants, le cuistot ne dispose que d'un peu de poivre. Mais c'est un poivre terrible qui les neutralise et permet de sortir des situations les plus désespérées. Cependant, comme ses réserves ne sont pas inépuisables, il doit constamment refaire ses provisions... en dévorant une glace ou buvant un tasse de café.
Le jeu se déroule en plusieurs phases, bâties sur le même principe, mais dans lesquelles les configurations des échelles et des plates-formes sont de plus en plus complexes.

HAMBURGER de Karateco

MOON PATROL : UN ŒIL SUR LE SCANNER

Dans ce jeu, en plus d'un graphisme saisissant et d'une musique très originale qui rythme votre progression sur la lune, il y a la nécessité d'avoir d'excellents réflexes qui donnent de l'intérêt à vos parties.

Le jeu est divisé en cinq phases dans lesquelles le décor et la difficulté varient. C'est un facteur de renouvellement constant et une grande motivation, mais aussi un risque de ruine, car plus vous jouez à *Moon Patrol*, plus vous avez envie de jouer.
Sur le terrain accidenté qui défile sous votre véhicule se dressent des obstacles impromptus, matérialisés par des rochers. Dans le sol se creusent tout d'un coup de profonds cratères. Dans le ciel, apparaissent des soucoupes volantes et même des araignées bleues. Un peu plus loin, c'est à de terribles mines que vous aurez affaire. C'est à vous d'adapter à chaque circonstance la riposte adéquate.
Vous disposez d'une commande de progression qui permet l'accélération, le maintien de la vitesse constante ou le freinage. Vous disposez aussi d'une commande de tir qui déclenche à la fois un feu vertical et un feu horizontal. Vous disposez enfin d'une commande de saut qui vous permet d'éviter certains obstacles. Vous utiliserez cette dernière pour franchir les crevasses et les mines. Vous pourrez aussi l'utiliser pour sauter au-dessus des rochers dans la mesure où ceux-ci ne sont pas trop rapprochés les uns des autres. En général, il est préférable d'utiliser le tir horizontal pour détruire ces masses de pierre. Mais sachez que certains rochers nécessitent deux tirs pour être détruits et que vous devrez alors ralentir votre allure pour ne pas percuter la pierre avant d'avoir tiré le second coup.

Regardez aussi en l'air pour prévenir les bombardements opérés par les soucoupes et surtout ceux des araignées bleues qui ne se contentent pas d'exploser sur le sol ou sur votre engin, mais ont la mau-



vaise idée de venir poser, juste devant votre véhicule, des cratères meurtriers. Ne négligez surtout pas le facteur temps, car il vous permettra d'obtenir des bonus. Gardez un œil sur le scanner (un petit gadget amusant) qui vous indiquera la progression du patrouilleur dans la configuration du jeu à tout moment de la partie.

MOON PATROL de Karateco.

PENGO : UN RAVISSANT PETIT PINGOUIN

Ce jeu s'adresse aux joueurs réchauffés qui ne craignent pas d'affronter une redoutable banquise. Les inventeurs de ce jeu veulent en faire un successeur du *Pac-Man* (encore un) et ne reculent même pas devant le slogan selon lequel « aucun joueur ne restera de glace face à ces aventures ».

Au début du jeu apparaît un labyrinthe au milieu de dizaines de petits glaçons carrés, et trois gloutons-des-glaces se mettent immédiatement en quête du Pengo. Celui-ci est un ravissant petit pingouin que vous manœuvrez sur l'écran grâce à une manette orientable dans quatre directions différentes. Bien entendu, le Pengo devra échapper à ses poursuivants voraces qui ont même la possibilité de ronger des blocs de glace pour atteindre leur cible. Jusqu'ici rien que de très classique.
Mais, ce qui est très original dans le *Pengo*, c'est le mode de riposte. En orientant le pingouin contre un bloc de glace (avec l'aide de la manette) et en actionnant la commande de tir (un simple bouton) vous propulsez ce bloc de glace sur vos poursuivants. C'est très spectaculaire. Et en plus, ça soulage de voir ainsi ses ennemis se dégonfler comme de grosses baudruches. Si vous calculez bien votre coup, vous pourrez écraser plusieurs de vos poursuivants avec un seul glaçon. Vous marquerez 400 points en écrasant un glouton, mais vous en marquerez 1 600 en en écrasant deux d'un seul et même coup.
Lorsqu'un glouton-des-glaces longe le mur du labyrinthe, le Pengo peut l'immobiliser en frappant contre le mur.
S'il lui passe dessus il obtient des points en extra.
Comptez aussi sur la possibilité d'obtenir 10 000 points de bonus en alignant les « trois blocs diamants » (ce sont des glaçons magiques). En les alignant contre un mur, vous ne toucherez que 500 points, faites bien attention ! N'oubliez pas que la partie est minutée et ne flânez pas en chemin.

PENGO de Sega

Olivier Chazoule



TRON: UN FANA PARLE !

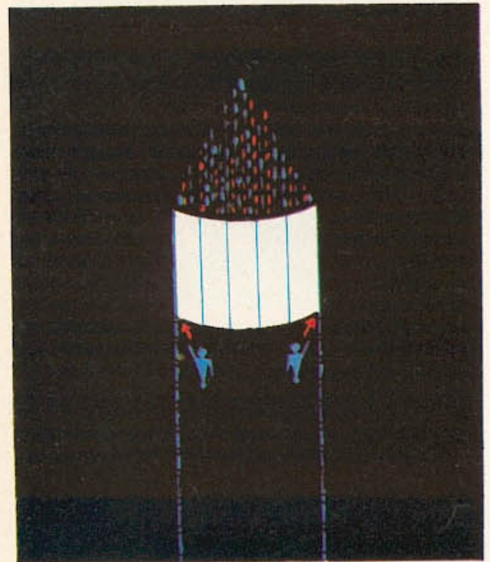


Figure 1

Un lecteur passionné de jeux d'arcade, Fabrice Ballone (94170 - Le Perreux), nous adresse une « recette infaillible » pour faire un score exceptionnel sur Tron :

LES TANKS

La voie dans laquelle s'engagent les tanks est séparée en deux par un trait qui n'est pas inutile. En fait, il permet aux tanks adverses de tirer dès que le vôtre coupe cette ligne. La solution est simple : il suffit de remonter tout de suite le couloir dans lequel on se trouve, et de tourner aussitôt à droite. Ensuite, l'astuce consiste à rentrer votre tank dans le diamant jusqu'à ce qu'il ne soit plus en contact avec la ligne médiane du couloir. Ainsi, les tanks adverses peuvent s'engager dans le couloir où vous vous trouvez sans tirer. De cette manière, il ne vous reste plus qu'à viser les tanks par trois fois, ce qui simplifie grandement cette phase du jeu. Il y a bien entendu des variantes que je vais expliquer par la suite, mais cette tactique, peu utilisée, peut vous permettre de progresser rapidement, en particulier si vous avez les parcours des motos.

1er tableau : 1 tank

Faire comme je l'ai indiqué (méthode A : voir plus loin) monter et tirer sur le tank qui remonte à travers le diamant rose.

2e tableau : 3 tanks

Toujours la « méthode A » (vous avez relativement le temps de descendre les 3 tanks).

3e tableau : 6 premiers tanks

« Méthode A », seulement pour joueurs confirmés car tous les tanks se regroupent vers vous, et il est très difficile de les avoir tous avant qu'ils ne vous touchent, auquel cas vous perdriez une vie.

La méthode simple à adopter est la suivante : monter tout le couloir où l'on se trouve dès le départ, s'intercaler entre le 2e et le 3e carré et pointer le canon vers le haut. Là, tirer trois fois pour avoir le premier char, puis progresser dans le couloir, et remonter (entre le 2e carré et le grand « rectangle »). Là, diriger son canon vers le bas, et si vous ne vous énervez pas, vous aurez les tanks un par un.

4e tableau : 2e vague de 6 tanks

Lorsque vous arrivez à ce tableau, vous avez atteint déjà un certain niveau, et le jeu

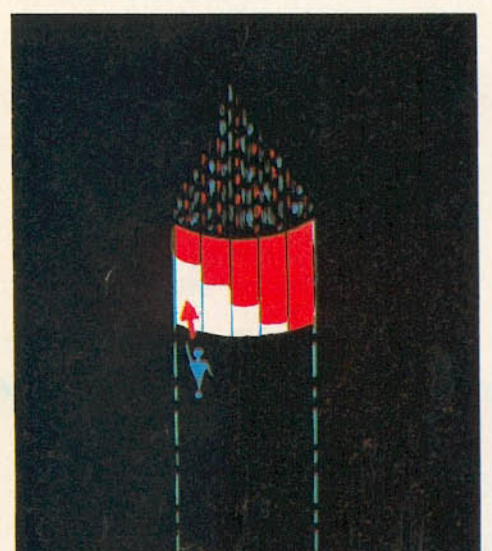
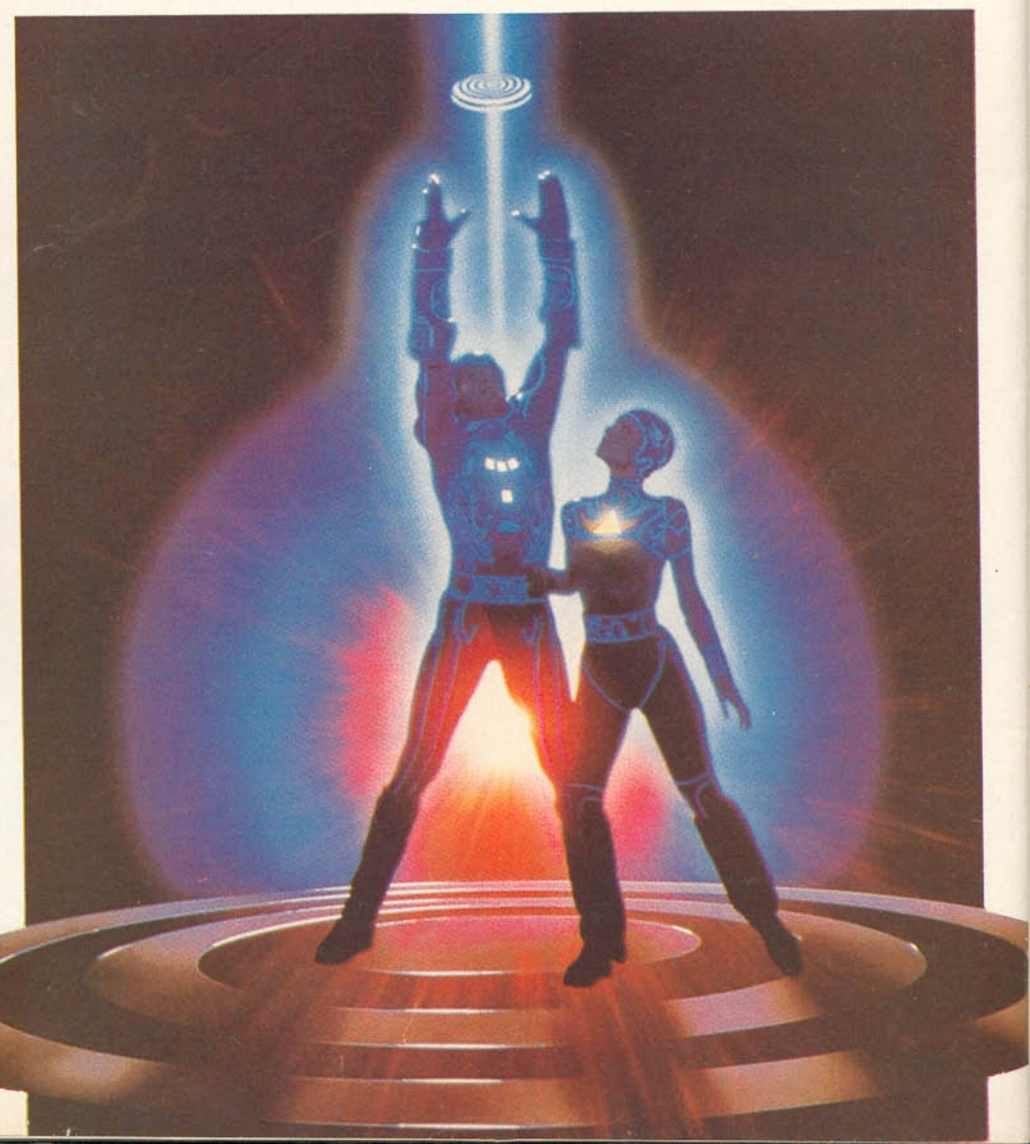


Figure 2



LE CONE

Figure 1

Une seule loi : tirer à la base du cône, surtout à partir du 3e tableau où la barrière s'accélère (à partir de ce tableau impossible d'obtenir les 1 000 pts de bonus pour l'entière destruction du cône).

Figure 2

Puis tirer sur ce qui reste de barrière (rouge sur notre illustration) et pénétrer dans le cône. (« Passer le cône » nécessite un contrôle parfait de la manette de direction, et du bouton de gauche dirigeant le tir, surtout).

commence à se compliquer à tous les tableaux. Pour les tanks, il s'agit de reprendre la « méthode A » avec une légère variante. En effet, lorsque vous remontez pour regagner votre place dans le diamant, vous trouvez un char avant de tourner à droite. Il s'agit d'orienter en remontant son canon en haut à droite et d'avoir ce tank rapidement par rebond sur le premier carré, rapidement sinon le tank ennemi placé tout en haut vous descend. Il s'agit donc d'abattre en moins de 2 à 3 secondes le tank de la droite, puis se placer dans le diamant et attendre tranquillement la venue des tanks.

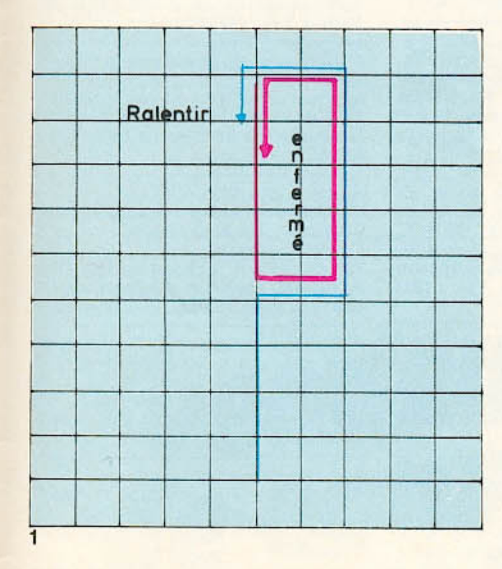
5e tableau : 6 premiers tanks rouges

Les tanks ne tirent plus, mais vont 2 fois plus vite que vous et s'ils vous touchent avec leurs pinces, vous êtes mort. Le parcours est alors tout autrement compliqué : « méthode B » :
Descendre directement à la limite du rectangle de gauche et de la paroi de droite protégeant le diamant, et tirer le premier tank rouge en dirigeant le canon en bas à droite, puis remonter immédiatement jusqu'en haut, tourner à droite jusqu'au bout, attendre et tirer.
Maintenant vous savez jouer, et les tanks n'ont plus de secret pour vous. Dans les tableaux suivants, sont intercalés pêle-mêle tanks rouges et tanks normaux (5 seulement dans le tableau 6).
Employer, pour les autres tableaux, les mêmes méthodes : « méthode A » pour les tanks normaux et « méthode B » pour les tanks rouges.

LES ARAIGNEES

Il suffit d'un peu de bon sens, c'est ce qu'on passe le plus facilement.

LES MOTOS



1

Ces méthodes sont à peu près valables jusqu'à 150, 160 000 points, niveau assez fort, le record pour tout pari n'excédant pas à ma connaissance les 230 000 points (record personnel pour l'instant : 169 131).

Merci, Fabrice Ballone, et bravo pour votre score.

Nous avons également reçu (malheureusement trop tard pour être publiée) la méthode d'un lecteur de Vaucresson, Jean-Michel Decombe. Qu'il soit lui aussi remercié.

Ralentir

2

BOUM !

Ralentir

3

S'enfermer à petite allure

La dernière moto perd toute seule

4

Ralentir avant d'obliquer

5

6

7

LEGENDE DES TABLEAUX

TABLEAU 1 : *Ralentir après le 4e virage.* ***TABLEAU 2 :*** *Bien penser à remonter après avoir obliqué vers la droite dès le début, et le long du contour du jeu pour bloquer directement la voiture de gauche.* ***TABLEAU 3 :*** *Mon conseil : ne pas rentrer dans le mur.* ***TABLEAU 4 :*** *A petite allure.* ***TABLEAU 5 :*** *Ralentir au 3e virage.* ***TABLEAU 6 :*** *Pour les tableaux suivants, employer cette méthode, ou celle du tableau 7.* ***TABLEAU 7 :*** *Méthode d'enfermement.*



• Vends pour console VCS Atari cassettes Breakout, Slotracers, Outlaw, Combat, Vidéolympics 120 F, Vidéopinball, Mazecraze, Warlords, 180 F, Golf 120 F, peu servies, bon état. **YONNET Jacky, 10 bis, rue Amelot 17 000 La Rochelle. Tél. : (46) 41.45.62.**

• Vends jeux électroniques Bowling, Safari, Simon et Pilote de chasse, prix 1 000 F tout compris ou échange contre cassettes pouvant se mettre sur le VCS Atari. **NAVELLO, 51, av. du Ray 06 100 Nice. Tél. : 51.86.53.**

• Exceptionnel vends jeu LCD Evasion 2, niveau difficult. Alarme, chrono 100 F. Jeu vidéo noir et blanc + 1 cassette super sportifs 10 jeux 250 F. Jeux électroniques couleur Invaders 1 000 F (à piles) 200 F jeu de casse-tête électronique Genius 50 F. **DAUBES R., CATONVIELLE 32 200 Gimont. Tél. : (62) 07.88.95.**

• Vends console SD05 + transfo. + 2 cassettes supersportif et courses de voitures, 12 jeux, état neuf 200 F le tout, au lieu de 600 F. **Ecrire à LACROIX Stéphane 4, rue de la Grange 38 240 Meylan. Tél. : (76) 90.22.64 entre 17 h et 20 h.**

• Vends 6 cassettes pour VCS Atari, Asteroïds, Space Invaders, Dodge'em, Vidéo Pinball, Pac-Man, Maze Craze, valeur 1 725 F, vendu 1000 F. **CHEVALIER G. 55, rue Chappe 68 100 Clermont-Ferrand. Tél. : 16 (73) 91.12.15.**

• Vends Vidéopac Jet 25 Radiola + 10 cassettes n° 1, 4, 9, 11, 14, 18, 22, 24, 27, 36. TB état, valeur totale 2 400 F, vendu 1 200 F. **PANETTA Jean-Luc, 51, av. Jean Jaurès, 69 200 Venissieux. Tél. : (7) 250.54.37 après 19 heures.**

• Vends Vidéopac Philips janvier 82 + 11 K7 (dont Satellite Attack et Munchkin). Valeur environ 3000 F, cédé 1000 F, le tout en excellent état. **MOTTE Alain, villa l'Idéale, impasse Ravel 13 013 Marseille. Tél. : (91) 06.08.09.**

• Vends ordinateur Texas Instruments TI 99/4A avec câble magneto, poignées joystick, une cassette Carwar, acheté en septembre 82, 3 500 F le tout vendu 2 500 F sous garantie. **Tél. : (16-21) 23.30.56.**

• Vends K7 Vidéopac : 32, 5, 4 ainsi que K7 Atari : Circus, Adventure, Racer, Breakout, Dodge'em, Space War. Toutes les K7 sont vendues à 50 % de leur valeur. **SIMAH Denis. Tél. : 606.32.11.**

• Vends Atari VCS + cassettes : Combat, Pele's Soccer, Outlaw, 3D, Tic-Tac-Toc, Space Invaders, Maze Craze + Ranger. Réel 2 712 F, vendu 1 800 F. **BLAWNER Patrick, 48, av. Jean Lolive 93 500 Pantin. Tél. : 844.30.69 cause double emploi.**

• Vends TRS 80 L2 16K décembre 1980 nbrx prgms (jeux, utilitaires, assembleur microsoft etc.) valeur totale 7 000 F cède 4 000 F. **M. CORAZZA Jean-Marc, 54, avenue Etienne Dolet 93190 Livry-Gargan. Tél. : 388.40.93.**

• Vends HP 41 C, acheté en déc. 81 + module quadri + chargeur + batterie. 2 400 F. **Patrick BARBIER, 17, rue des Cerisiers 92 700 Colombes.**

• Vends console Atari, ex. état + 2 jeux de manettes + 7 cassettes. 2 500 F. **J. Casanova, 228 rue de Courcelles, 75 017 Paris. Tél. : 731.70.20.**

• Vends MSI (81) ds coffret Proteus Basic 8 k 32 k RAM. Clavier Keytronic Interface/ TTY (RS 232 Bcle de courant TTL) cassette + manuel + plans 3000 F. **Christian ASCENSIO, Cité Guynemer, Bt 3B, 84 100 Orange.**

• Vends Jet 25 Vidéopac Radiola + 8 cassettes (n° 1, 2, 3, 4, 11, 16, 18 et 23). Prix 1 200 F, valeur 2 320 F. Possibilité de programmation. **Tél. : 867.37.79** après 19 h, sauf le week-end et le lundi.

• Vends jeux électroniques Mattel : Galactica et Bataille de Chars. Achète cassettes Vidéopac Radiola ou Philips. Echange cassettes Vidéopac Radiola ou Philips n° 16 et 18 contre n° 3, 4, 11, 24, 32, 33, 34, ou 36. **Eric NAPPI, 16, résidence du Vieux Moulin, 59 250 Halluin.**

• Vends cassettes Atari : Pac-Man 200 F, Adventure 200 F, Vidéo Pinball 200 F, Space Invaders 200 F, Outlaw 100 F. Circus 100 F + 2 jeux Mattel : Bataille navale et spatiale. **Jean-Christophe OIOLI, 33, av. J. Jaurès, 90 000 Belfort. Tél. : (84) 21.71.83.**

• Urgent vends jeu Electronic Detective, état neuf, servi 5 fois, pour 300 F au lieu de 450 F. **Laurent DUGIMOND, 12 av. de Porchefontaine, La Roseraie, 78 000 Versailles. Tél. : 951.56.54.**

• Vends jeu vidéo Atari complet avec 6 cassettes (Pac-Man, Space Invaders, Adventure, Haunted House, Breakout, Combat). Très peu servi. 2 000 F au lieu de 3 100 F. **Fabrice COIGNARD, 5, rue de Tourville, 50 200 Coutances. Tél. : (33) 61.40.50 le week-end.**

• Vends console de jeux Philips quasiment neuve (4 mois) 850 F. Plus cassettes n° 5, 9, 10, 18, 30, 35, 36 (90 F) et 38 (120 F). **Frank COURRIER, 75, rue Laennec, 69 008 Lyon. Tél. : 876.46.04.**

• A vendre circuit Tico Change. Voie 7,50 m de piste. Prix 600 F. **Tél. : 732.33.86. Adresse : M. CROS, 46, avenue Albert 1er, 92 500 Rueil-Malmaison.**

• Vends cause départ une dizaine de jeux électroniques de poche : + une super chasse au trésor dans un labyrinthe électronique. Le tout en état neuf. Prix très intéressants. **Tél. : (70) 98.14.11. après 18 h.**

• Vends console Atari CX 2 600 S avec 14 cassettes. Garanties jusqu'en avril 83. Prix : 4 600F, vendu 4 000 F. Vends cassettes séparément de 5 à 20 % moins chères suivant le modèle. **François FAGLAIN, 2 rue J. Jaurès, Chambry-sur-Laon, 02 000 Laon ou tél. : (23) 79.38.58, de 12 h à 13 h ou ap. 17 h 30.** ▶

microprocesseur. Prix à débattre. **J.P. TONIOLO, rue du 19 Mars 1962, 42 800 Rive de Gier.**

• Vends jeux Electronic Detective et Bataille Spatiale. 95 F l'unité. **Fabrice FERRANTI, 14 av. de Saint-Just, 13 004 Marseille.**

• Vends Circuit Racing n° 2 + rails supplémentaires et 2 voitures. Valeur : 620 F vendu 520 F. **Frédéric LUNAUD 735.66.92.**

• A vendre jeu Quiz-Wiz n° 1, peu servi, 50 F et Sector 80 F. Marinattack à 60 F. Invaders 50 F. **Didier FLEURY 4, Chemin de la Pinède, 30 400 Villeneuve-les-Avignon.** Frais de port non compris.

• Vends console Atari VCS avec cassettes Tennis, Circus, Outlaw, Combat, Ping-ball, basic avec clavier spécial, prix 2 000 F à débattre. **Tél. : 080.91.33 le soir dem. Jean-Luc.**

Briand, 33 000 Bordeaux.

• Vends K7 Atari « Space Invaders » (24/12/81) 200 F. **Yann SCHWARTZ, 20, bd Magenta 75 010 Paris.**

• Vends jeux de poche Helmet Game and Watch 120 F, Evasion 180 F, Le dinosaure Orlitronic 150 F, Buggame and Time 250 F, Tremblement de terre 150 F, ou échange, lot 9 000 F. **ROUSSEL Franck, 19, rue de la Verrerie 33 000 Bordeaux.**

JEUX VIDEO
wargames
casse-tête
etc

• Vends Vidéopac + K7 n° 4, 5, 6, 14 et 27 acheté en octobre 1982, le tout pour 1 600 F. **Alain BLONDON, Mairie de Pontcharra 38 530.** ▶



• Vends Vidéopac Philips 700 F + nombreuses cassettes, 70 F pièce. **Thierry DURAND 72, avenue de Frileuse 76 610 Le Havre. Tél. : 47.03.12 ou 27.95.04.**

• Vends Vidéopac Philips C 52, état impeccable avec 37 cassettes à moitié prix. **Tél. : 330.30.17. Café-Tabac du Château, 33, av. de Rambouillet, 93 220 Gagny.**

• A vendre jeu vidéo Atari + nombreuses cassettes et poignées supplémentaires, 400 F. Electronic Detective avec adaptateur secteur, 200 F. Master Mind électronique à 250 F. **M. CORNET, 3, rue des Monts Rouges 95 130 Franconville. Tél. : 413.00.12.**

• Vends Vidéopac Philips C 52 et 12 programmes de jeux : 1 900 F. Aussi, un vidéo jeu Philips N 20 (tennis, pelote, football), 200 F. **M. FRONNE, lieu-dit « Les Mortiers », 31 380 Garidech. Tél. : (61) 84.22.97.**

• Vends jeu Atari + 10 cassettes : 2 000 F. Ou échange le tout contre une console Mattel. **Tél. : 077.27.10.**

• Vends jeux à cristaux liquides : Grand Prix de Bandaï, Insomnie de Ludotronic. Etat neuf, piles + notice inclus. Dateur, réveil et chronomètre dans chaque jeu. **Pascal DAMARD, 18, rue de la Barra, 44 110 Chateaubriand.**

• Urgent vends TI 59 + MOD N 605 état neuf. Aussi, différentes cartes de microprocesseur. Prix à débattre. **J.P. TONIOLO, rue du 19 Mars 1962, 42 800 Rive de Gier.**

• Vends jeux Electronic Detective et Bataille Spatiale. 95 F l'unité. **Fabrice FERRANTI, 14 av. de Saint-Just, 13 004 Marseille.**

• Vends Circuit Racing n° 2 + rails supplémentaires et 2 voitures. Valeur : 620 F vendu 520 F. **Frédéric LUNAUD 735.66.92.**

• Vends ordinateur Philips Vidéopac C 52 + 25 cassettes de jeux. Valeur 4000 F vendu 2000 F. **Tél. : (83) 36.74.73, à M. BALIVA, 20, rue Fontenoy 54 000 Nancy.**

• Vends jeu électronique Pilote de chasse, Bandaï, bon état, sans piles : 100 F. **Didier CHAUVIN 6, allée du Vallon 13 620 Carry-le-Rouet. Tél. : (42) 45.28.30.**

• Vends cassettes neuves Activision pour le VCS Atari. Tennis 200 F, Fishing Derby 200 F. Echanges possibles. **Tél. : 446.09.00.**

• Vends jeu Philips + 3 cassettes diverses 900 F. 20 cassettes jeux divers 50 F l'unité. **M. MONTEL 322.27.93.**

• A vendre jeu vidéo couleur bon état avec cassettes : Morpion, Labyrinthe, batailles aéronavales, jeux de balle... Vendus 500 F. **C. REVERT 5, résidence La Gaillarderie, 78 590 Noisy-Le-Roi. Tél. : 460.93.77.**

• Vends jeu vidéo couleur très bon état avec 3 cassettes : Super Sportif, Bataille Navale et Course de Voitures. 18 jeux en tout pour 700 F. **Tél. : 823.41.74.**

• Vends 30 cassettes de jeu Atari. **Tél. : 354.39.16 après 17 h. M. GRAF, 18, rue Léo Delibes, 54 140 Jarville.**

• A vendre jeu Quiz-Wiz n° 1, peu servi, 50 F et Sector 80 F. Marinattack à 60 F. Invaders 50 F. **Didier FLEURY 4, Chemin de la Pinède, 30 400 Villeneuve-les-Avignon.** Frais de port non compris.

• Vends console Atari VCS avec cassettes Tennis, Circus, Outlaw, Combat, Ping-ball, basic avec clavier spécial, prix 2 000 F à débattre. **Tél. : 080.91.33 le soir dem. Jean-Luc.**

• Vends jeu vidéo Soundic, très bon état avec cassette 700 F à débattre. **M. AZZEDINE 3 av. des Portes de Lyon, 69 360 Solaize. Tél. : (78) 02.74.17.**

• Vends jeu Mattel Intellivision + 3 cassettes, 1 800 F. **Gérald TELLIER : 940.16.53.**

• Vends jeu Philips N 60 + 4 cassettes 1 100 F. **Eric JAMMEL, Nieuil l'Espoir, 86 340 La Villedieu du Clain. Tél. : 42.61.14.**

• Vends King-Kong à New York 80 F. Flippeur Pinball (Entex) 108 F. **Société Michel FEZO 13 bis, rue Curial, 75 019 Paris. Tél. : 245.34.13.**

• Vends Microvision bon état avec 2 cassettes 300 F + Duel de Cow-Boys 200 à 250 F + 1 pilote de course 220 F + Tir aux Corbeaux sans piles 100 F. Séparément. **Romain BIDAUT 27, rue de l'Assomption 75 016 Paris. Tél. : 527.29.55.**

• A vendre Vidéopac Philips N 60 + 5 cassettes. Valeur environ 3 000 F. **Tél. : 375.02.54 à J.L. FIEVRE.**

• Vends jeu vidéo Radotin + cassettes Squash, Tennis, 400 F ou échange contre mini-jeu Nintendo Donkey-Kong 400 F. Vends Ludotronic Evasion. **Franck ROUSSEL, 21 cours A. Briand, 33 000 Bordeaux.**

• Vends K7 Atari « Space Invaders » (24/12/81) 200 F. **Yann SCHWARTZ, 20, bd Magenta 75 010 Paris.**

• Vends jeux de poche Helmet Game and Watch 120 F, Evasion 180 F, Le dinosaure Orlitronic 150 F, Buggame and Time 250 F, Tremblement de terre 150 F, ou échange, lot 9 000 F. **ROUSSEL Franck, 19, rue de la Verrerie 33 000 Bordeaux.**

• Vends Vidéopac + K7 n° 4, 5, 6, 14 et 27 acheté en octobre 1982, le tout pour 1 600 F. **Alain BLONDON, Mairie de Pontcharra 38 530.**

[...] **mont-Ferrand. Tél. : 16 (73) 91.12.15.**

• Vends Vidéopac Jet 25 Radiola + 10 cassettes n° 1, 4, 9, 11, 14, 18, 22, 24, 27, 36. TB état, valeur totale 2 400 F, vendu 1 200 F. **PANETTA Jean-Luc, 51, av. Jean Jaurès, 69 200 Venissieux. Tél. : (7) 250.54.37 après 19 heures.**

• Vends Vidéopac Philips janvier 82 + 11 K7 (dont Satellite Attack et Munchkin). Valeur environ 3000 F, cédé 1000 F, le tout en excellent état. **MOTTE Alain, villa l'Idéale, impasse Ravel 13 013 Marseille. Tél. : (91) 06.08.09.**

• Vends ordinateur Texas Instruments TI 99/4A avec câble magneto, poignées joystick, une cassette Carwar, acheté en septembre 82, 3 500 F le tout vendu 2 500 F sous garantie. **Tél. : (16-21) 23.30.56.**

• Vends K7 Vidéopac : 32, 5, 4 ainsi que K7 Atari : Circus, Adventure, Racer, Breakout, Dodge'em, Space War. Toutes les K7 sont vendues à 50 % de leur valeur. **SIMAH Denis. Tél. : 606.32.11.**

• Vends Atari VCS + cassettes : Combat, Pele's Soccer, Outlaw, 3D, Tic-Tac-Toc, Space Invaders, Maze Craze + Ranger. Réel 2 712 F, vendu 1 800 F. **BLAWNER Patrick, 48, av. Jean Lolive 93 500 Pantin. Tél. : 844.30.69 cause double emploi.**

• Vends TRS 80 L2 16K décembre 1980 nbrx prgms (jeux, utilitaires, assembleur microsoft etc.) valeur totale 7 000 F cède 4 000 F. **M. CORAZZA Jean-Marc, 54, avenue Etienne Dolet 93190 Livry-Gargan. Tél. : 388.40.93.**

Bataille navale et spatiale. **Jean-Christophe OIOLI, 33, av. J. Jaurès, 90 000 Belfort. Tél. : (84) 21.71.83.**

• Urgent vends jeu Electronic Detective, état neuf, servi 5 fois, pour 300 F au lieu de 450 F. **Laurent DUGIMOND, 12 av. de Porchefontaine, La Roseraie, 78 000 Versailles. Tél. : 951.56.54.**

• Vends jeu vidéo Atari complet avec 6 cassettes (Pac-Man, Space Invaders, Adventure, Haunted House, Breakout, Combat). Très peu servi. 2 000 F au lieu de 3 100 F. **Fabrice COIGNARD, 5, rue de Tourville, 50 200 Coutances. Tél. : (33) 61.40.50 le week-end.**

• Vends console de jeux Philips quasiment neuve (4 mois) 850 F. Plus cassettes n° 5, 9, 10, 18, 30, 35, 36 (90 F) et 38 (120 F). **Frank COURRIER, 75, rue Laennec, 69 008 Lyon. Tél. : 876.46.04.**

• A vendre circuit Ticc Change. Voie 7,50 m de piste. Prix 600 F. **Tél. : 732.33.86. Adresse : M. CROS, 46, avenue Albert 1er, 92 500 Rueil-Malmaison.**

• Vends cause départ une dizaine de jeux électroniques de poche : + une super chasse au trésor dans un labyrinthe électronique. Le tout en état neuf. Prix très intéressants. **Tél. : (70) 98.14.11. après 18 h.**

• Vends console Atari CX 2 600 S avec 14 cassettes. Garanties jusqu'en avril 83. Prix : 4 600F, vendu 4 000 F. Vends cassettes séparément de 5 à 20 % moins chères suivant le modèle. **François FAGLAIN, 2 rue J. Jaurès, Chambry-sur-Laon, 02 000 Laon ou tél. : (23) 79.38.58, de 12 h à 13 h ou ap. 17 h 30.**



• Vends deux jeux électroniques de marque Bandaï : Passage de piétons et la Chasse au corbeau - 140 F pièce. **Decergy Eric, 35, avenue d'Iéna 77500 Chelles.**

• A vendre grosse occasion ordinateur de jeux Philips Vidéopac Jet 25 + 2 cassettes (Courses de voitures, Guerre Spatiale) décembre 1981, état parfaitement neuf, prix 1 250 F, possibilité d'accord pour le prix. **Christophe ROUCHON, chemin du Bois Hervé, 78 450 Villepreux. Tél. : 460.82.42.**

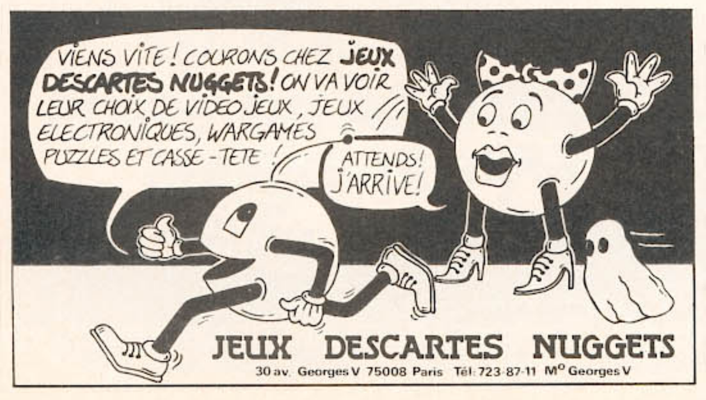
• Vends pour cause double emploi jeux électroniques Galaxi II, dans son emballage d'origine + notice - critique de ce jeu dans Tilt n° 1, s'adresser à **Gilles MAGNAMIL, rue de l'Egalité 91 490 Milly-la Forêt. Prix 320 F.**

• Je vends jeu de poche électronique Game Watch « La Pieuvre » 120 F, acheté en juin 1982, **écrire à Eric SAINTELLIER, 6, place Croix Rousse 69 004 Lyon.**

• Vends jeu Microvision à cristaux liquides et à cassettes (7), vendu avec 3 cassettes : Casse-brique, Shooting Star, Flipper. Prix 380 F à débattre. Intéressé par cassette Atari ou Activision pas + de 200 F. **O. LABBE, 15, rue de Lexy 54 870 Villers-la-Chevre. Tél. : (8) 244.94.71 (après 18 h).**

• Vends VCS Atari, de août 1982, prix d'origine 2 850 F, avec 5 cassettes Pac-Man, Space Invaders etc. vendu 2 200 F. Urgent. Vends aussi jeu Basket-ball de Bambino 250 F. **S'adresser à UGONA Hervé, chemin de Caguerasset 13 190 Allach. Tél. : après 18 h 30 (91) 68.25.79.**

• Vends 5 jeux électroniques : Pieuvre 220 F 1981, Parachute 210 F 1982, Mickey Mouse 210 F 1982, Popeye 210 F 1982, Fire 210 F 1980, très bon état. **M. GIULIANI André, 24, av. Princesse Grace, « Le Roccabella », Principauté de Monaco, Monte Carlo 98 000. Tél. : 50.16.12.**



• Urgent vends Atom étendu 12 KMEV - 16 KMEM - nombreux livres et programmes (jeux...) + télé noir et blanc 4 600 F. **Michel CAMUS, 88, rue Lecourbe 75 015 Paris. Tél. : 306.34.14.**

• Vends console Soundic 50 04 F + 2 cassettes (Sport Submarine) 2 vitesses, 2 largeurs de raquette, poste de commande amovible et à manettes, marche avec 6 piles 1,5 volt. Prix 250 F. **TOIGO Nicolas, 2, rue des Bleuets 95 100 Argenteuil. Tél. : 982.63.19.**

• Vends 30 cassettes Atari-Activision. Echangerais contre cassettes pouvant s'adapter à la console Atari. **Franck MARCHAL, 40, rue de la Procession, 75 015 Paris. Tél. : 566.66.18.**

• Vends jeux de poche Snoopy, Tennis, Submarine (bon état) ou échange contre Monster Panic. Monsieur Woodman et échange Galax 2 contre Friskytom ou Tron (Tomy). **Stéphane ROBIN, 5, place de la Sapinière 94 470 Boissy-St-Léger.**

ACHATS

• Cherche console vidéo d'occasion (Atari). Propositions à adresser à **Laurent TOURNADE, 55 avenue de Verdun, 12 200 Villefranche-de-Rouergue.**

• Cherche console d'occasion en bon état. **Pascal LEGER, 6 rue Eugénie, 92 230 Gennevilliers. Tél. : 794-76-16.**

• Recherche console vidéo en bon état (Atari, Mattel, Philips), ainsi que les cassettes. Adresser offres chiffrées et détaillées à **Jean-Claude FOURNIER, Résidence Sainte-Anne, Bd Elzéar 84 400 APT. Tél. : (90) 74-03-86.**

• Achète cassettes pour Intellivision Mattel entre 150 et 200 F. Ecrire à **Olivier ALBIN, 71 rue J.J. Rousseau, 08 000 Charleville-Mézières.** Réponse assurée.

• Possédant un VCS Atari, achèterais toutes cassettes. Me faire parvenir vos listes et vos prix. **M. Thierry LIMBOURG 08 250 Grandpré - Tél. : (16-24) 30-50-03.**

• Achète console Atari + cassettes. **Williams GRIVAS,1 rue des Foulques, 74 000 Annecy-le-Vieux.** Vends télé-jeu Bingo (4 jeux principaux avec variantes). 150 F.

• Cherche ordinateur de jeu et cassettes. Voudrais connaître le record de France de Puck-Man et me mesurer à des adversaires de mon niveau. **Frédéric DWORZAK, 11 rue des Sauges, 24 000 Périgueux. Tél. : 08-66-33.**

• Cherche console Atari. **David GAMBIS, 28 rue de la Gascogne, 66 000 Perpignan.**

• Achète flipper, électronique ou non. Environ 1 000 à 2 000 F. **Tél. : 413-98-78 à Philippe** après 18 h.

• Recherche flipper Caveman d'occasion à prix modéré. **Pierre de HOLLANDA, 6 rue Paul Fourché, 45 000 Orléans. Tél. : (38) 53-77-47.**

• Achèterais micro-ordinateur inférieur à 2 000 F, toutes marques, cause début étude. Si possible ayant une gamme de jeux élaborés, par exemple Atari 400 ou 800. **Tél. : (16-90) 71-18-48.**

• Collectionneur de flippers cherche lots de flippers quels que soient le nombre, l'état et l'époque. Cherche aussi collectionneur pour échanger jeux de poche et de pub. Vends tous mes doubles. Grand choix de 1,2 et 4 joueurs à partir de 900 F. **M. MARRON, 29 rue de Montfavet, 84 000 Avignon.**

• Recherche console Atari VCS en bon état, d'occasion. Prix abordable. **Luc OSTY, 20 av. des Lascardos, 31 320 Castranet.**

• Achète console d'occasion. **Damien KEMPF, 12 cité de l'Ameublement, 75 011 Paris.**

• Cherche console VCS Atari dans la région de Brest. **Ronan GUEVEL, Route de Kervillerm, 29 212 Plabennec. Tél. : 40-73-05 après 18 h.**

• Achète cassettes pour console Atari. **Tél. : 324-39-50. Demander FABRICE.**

• Achète cassette Asteroïds, Air-Sea Battle, Dodge'Em, Canyon Bomber Maze Craze, à prix réduits. Téléphone au **(16-35) 60-11-82 à Fabrice DELACROIX, 17 rue M. Utrillo 76 420 Bihorel (France).**

• J'habite Luxeuil et tous mes amis vont s'acheter Atari VCS. Mais Gilles et moi ne pouvons pas avoir de cassettes bon marché ici et nous aimerions savoir si quelqu'un veut vendre des K 7 Spectravision. **CLEMENCEAU François, 12 rue Aristide Briand 70 300 LUXEUIL. Tél. : 40-45-20.**

• Cherche VCS Atari pour 600 F - **Tél. : (16-4) 470-50-57.**

• Achète K 7 VCS Atari : Superman, Outlaw, Missile Command, Basket-Ball, Golf, Air-Sea-Battle, Circus, Indy 500, avec mode d'emploi. Prix maxi par K 7 : 150 F. **Ecrire CAHON Bruno, 34 rue Jean Moulin ABBEVILLE 80 100. Tél. : (22) 31-21-81.** Merci d'avance. Réponse assurée.

• Je suis passionné par les jeux vidéo, j'aimerais recevoir la documentation Activision et sur Intellivision (Mattel). Adresse : **GUERY François 28, bld de Stalingrad 92240 Malakoff - Tél. : 656-60-89.**

• Cherche cassettes Rowtron Computer System, en bon état, à prix intéressant. Merci. **Tél. : 770-69-61. BARE Alain, 11 rue du Faubourg-St-Denis 75 010 Paris.**

• Achète cassettes d'occasion bon état Atari, Activision ou Spectravision **Laurent TRUEL, 1 rue de l'Oseraie 77 230 Longperrier - Tél. : 003-15-43.**

• Achète K 7 pour jeux Atari Yars'Revenge, Backgammon, Slot Racer, Warlords Dragster, Skiing, Boxing, Starmaster, Barnstorming entre 100 F et 170 F **M. GIRARD Alain 332, route de Grenoble 69 800 ST PRIET - Tél. : (16-78) 26-94-07.**

• Achète cassettes Atari ou autres marques compatibles, à moitié prix du neuf. **Roger POLANI, 22, avenue Philippe Le Boucher 92290 Neuilly s/Seine.**

• Je cherche K7 pour VCS Atari ou Activision. Merci d'avance. **M. BISSOR Didier - tél. après 8 h au 355.00.75 - 5, rue Oberkampf 75011 Paris.**

• Cherche console Philips entre 500 et 700 F max. avec éventuellement cassettes. **M. Nicolas SPADA, 19, rue d'Arcueil 92120 Montrouge ou tél. au 735.22.45.**

• Achète cassettes pour jeux VCS Atari : Pac-Man Space Invaders etc. **M. BOUANANI au 621.47.66 le soir.**

• Club achète jeux vidéo cassettes-échecs etc pour ordinateurs Texas TI 99 ou console Atari. Offrons en plus du prix demandé bénéfices gratuits de l'amicale - écrire prix, marque, année, état, au responsable : **DERILLE Jean-Paul 27, rue de Vaucelles 14300 Caen.**

• Cherche cassettes Philips n° 18, 34, 35, 38, à prix intéressant (avec mode d'emploi) tél. (20) 80.94.06. après 19 h le lundi, jeudi, vendredi, dimanche. **Mme BREYNE, 146, rue Lavoisier 59510 Hem.**

• Achète console Atari ou Vidéopac Philips assez bon état 500 F max. **LIEVIN Thierry, 17, rue Saint-Vincent 10370 Villenauxe la Grande ou tél. (25) 21.31.36 en semaine, après 19 h 30.**

• Achète jeu Mattel Intellivision avec 2 cassettes contre 700 F et jeu électronique Galactica et Basket. **M. Pierre-Alain LACOUR, 83, rue Kléber 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : (38) 86.07.35.**

• Cherche console Mattel - vends jeu électronique de poche Peau de Banane : 60 F - montre jeu Space Defenders : 150 F - écrire à **DELANNET Pierre, 15 T rue du Plateau 75 019 Paris - Tél. : 249-17-09** après 18 h et avant 21 h.

• Cherche console Atari et cassettes Space Invaders, Asteroids, Circus, Missile Command, Pac-Man, à prix intéressant. **Arnaud BOYER, 14 rue François Arago 51 100 Reims.**

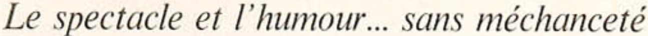


Mickey et Donald©
chez J.I 21

Un grand dessin animé en jeu de poche

LES FABULEUX personnages de Walt Disney héros d'une nouvelle aventure... dont vous êtes l'acteur principal. Mickey, Donald, Dingo et Minnie, chacun dans leur rôle : Mickey débrouillard et serviable, Donald bien brave et un peu borné, Dingo gentil, mais un peu paresseux. A vous de jouer avec eux et d'arrêter l'incendie infernal d'un grand building (on a déjà vu ça quelque part...) avec cette équipe de sympathiques bénévoles. Un baiser de la charmante Minnie récompensera Mickey - si vous l'avez bien secondé - et vous par la même occasion !

L'animation des personnages est prodigieuse de vérité, les péripéties sont hilarantes : la tête de Donald quand il se balance sur la hampe du drapeau, l'air pimbêche de Minnie, tout est là...



Le spectacle et l'humour... sans méchanceté

Mickey et Donald est un superbe exemple de la génération actuelle des Jeux JI 21 : un dessin animé qui suit la cadence que vous lui imposez, et qui vous pose de sacrés problèmes... mais passionnants à résoudre.

Des jeux spectacles, qui rappellent par leur thème des films récents... ou célèbres : le scénario de Donkey Kong, l'énorme gorille qui a enlevé une charmante jeune femme est transparent...

Mais aussi des jeux sympathiques, où il s'agit d'aider un sauveteur, de rendre service, d'exécuter une prouesse, sans que cela soit au détriment des autres. Aucune méchanceté agressive, dans cette sélection JI 21, qu'il s'agisse de thèmes de sauvetage, de recherche, d'aventure, ou de protection.

Audiovisuel et humour y font bon ménage, depuis les requins rigolards du « parachute », jusqu'à l'air dégoûté de « Snoopy » qui va se coucher quand il rate une balle. Le son ici, renforce l'image : guillerettes quand vous réussissez, les notes électroniques deviennent sarcastiques lorsque vous perdez.

Et les grands classiques

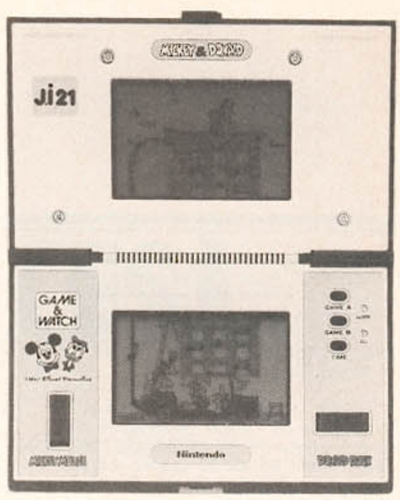
Si actuellement les jeux JI 21 en sont à la commande quadridirectionnelle et au double écran, le succès des grands classiques ne se dément pas : Parachute, Pieuvre, Snoopy, Mickey, Popeye, Fort Apache, Pont des Tortues...

Tous contribuent encore à associer à JI 21 l'image de ces jeux d'attente ou de voyage, avec leurs deux boutons de commande, leur écran, et bien sûr, leur montre réveil.

En attendant de nouvelles surprises dans les loisirs électroniques, JI 21 tient son pari : un nouveau jeu audiovisuel sympathique, format poche, toutes les six semaines. Disons-le tout de suite : le prochain s'appelle « Green-House ».



© Walt Disney Productions



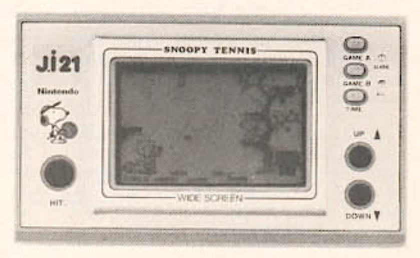
Mickey et Donald : *Mickey, Donald et Dingo luttent contre l'incendie d'un grand immeuble. Mais quand Dingo oublie de pomper, ça sent le roussi pour Donald... Un jeu où il est possible de faire de super scores.*



Le parachute : *les parachutistes sortent de l'hélicoptère au-dessus d'une mer infestée de requins. Soyez rapides pour les sauver avec le canot.*



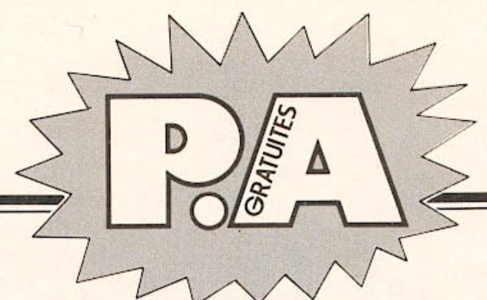
La pieuvre : *les scaphandriers vont récupérer le trésor englouti dans l'épave. Mais la pieuvre guette avec ses tentacules. Vite, au canot !*



Snoopy : *Snoopy joue au tennis contre ses deux petits camarades. Mauvais perdant, il se couche dès qu'il rate une balle... mais reprend le jeu juste après...*

Jeux et Images du 21e siècle, 45 rue de Croulebarbe 75013 PARIS

J.i21



• Recherche cassettes de jeux pour console VCS Atari. J'aimerais petit prix entre 100 F et 150 F. Aussi, je voudrais faire des concours avec des personnes qui ont un VCS. **Angel ODONE - Tél. : 80-80-88 Toulouse 31 500 - 77, av. de la Gloire, Tour 16.**

• Achète d'occasion K 7 Starmaster (Activision) ou Tennis (Activision) prix de préférence ne dépassant pas 200 F. **Téléphone : 551-82-61 (après 4 h 30). Demander Alexis, 30 av. Bosquet 75 007 Paris.**

• Achète cassettes C 52 ou Jet 25 à prix intéressant, bon état, avec notice n° 1-3-8-13-15-17-20-21-27-29-32-35-36-37-38-39-40-41-42-43. Faire offre écrite, avec liste et prix à l'unité ou prix par lots à **M. BLAVETTE - 11, rue Maryse Bastié 61 000 Alençon.**

• Recherche pour vidéopac C 52 K 7 n° 12-20-29-32-33-34, Voraces et Gloutons. **M. DUPUIS Didier 189, rue James Watt, 76 480 Yainville-Duclair. Tél. : (35) 91-98-78.**

• Cherche console Mattel - bon état - **M. CONANGLE Frédéric, 86 rue Barbéris 06 300 NICE - Tél. : 85-70-32 après-midi** - Echange ou vends cassette jeux Vidéo Atari, Combat et Circus.

• Recherche programmes de jeux pour TI 57 ou livre « La Découverte de la TI 57 » ou « Récréation pour TI 57 » Tome 1 ou 2, reprends 50 F le livre. **M. GAVEL Laurent, 2 Coron n° 49, Hydrequent 62 250 Marquise.**

• Achète cassettes occasion Atari - **M. LECUYER - Tél. : 654.15.60** de 18 h à 20 h 30.

• Achète console Atari bon état 600 F max. Ecrire à ma fille **Davida GAREL, Lesibaux-St-Croix 27 930 Evreux - Tél. : (32) 37-48-18.**

ECHANGES

• Ech. cass. Mattel Space Armada et Combat chars contre autres ou les vends 140 F une. Cherche Marseillais pour jouer Foot, Bataille navale, Course auto etc. sur ma console Mattel. **COARD Marcel, 21, rue d'Oran 13004 Marseille - Tél. (91) 42.27.10.**

• Echange cassettes Atari Yars' Revenge et Asteroïds contre cassettes Activision, Imagic, Spectravision ou Tigervision. **Après 18 h au 828.25.61.**

• Echange K7 Starmaster Activision neuve contre K7 Frogger de Parker Brothers ou Demon Attack d'Imagic - **tél. (75) 51.61.44 de 8 h à 17 h. CANET Jean-Michaël - centre PTT route de Grignan 26290 Donzère.**

• Cherche contacts avec possesseurs Apple II disk pour échange de programmes jeux graphiques d'arcade. **M. Pierre ROUSSIERE - Résidence Horizon - Bât. C rue Dr Lamaze 30000 Nîmes.**

• J'échange ma super cassette « Pac-Man » pour VCS Atari contre une cassette de science-fiction évidemment pour le VCS Atari. **Ludovic ROBERT, 6 Allée des Eiders 44500 La Baule - tél. 60.28.48 après 6 heures.**

• Echange Jet 25 Vidéopac contre jeu Atari + K 7 (valeur : 3 105 F avec 19 K 7) ou échange contre K 7 Mattel, ou encore vends le tout 2500 F. **MAUJARD J.-P. Perception 31 370 Rieumes. Tél. : (61) 91.84.78.** Après 18 h 30. Possibilité de vente par parties, prix à discuter. Si absence laisser N° tél. S.V.P.

• Echangerais cassettes de jeux Victor Lambda ou programmes du même appareil. **Frédéric FAUVET, 26 rue de Meaux, 75 019 Paris.** Réponse assurée.

• Echange cassette Activision Tennis contre K 7 Superman pour VCS Atari + vends K 7 Street Racer et Air Sea Battle 200 F les deux. **M. Bruno MOUTARD 49, rue Saint-Claude 17 000 La Rochelle. Tél. : 41.79.34.**

• Space-War ou Dowling ou Slot Racers contre Starmaster ou Indy 500 ou Night-Driver ou Super-Breakout. Ecrire **ESTEVE Wilfrid 6, place Victor Bach 11 000 Carcassonne. Tél. : (68) 25.45.78.**

• Echange cassette n° 16 de Vidéopac C 52 Philips contre cassette n° 12. Adresse : **LEMOINE Eric 4, rue de l'Aubrier 91 360 Villeville-Moisson-sur-Orge. Tél. : 904.15.11.**

• Echange jeu vidéo Asaflex 2000 (Foot, Tennis etc.) contre cassette Atari. Achète à bas prix cassette Atari. **M. MARLIER 1 bis, rue Blanqui 94 200 Ivry-sur-Seine.** Réponse assurée.

• Echange : 106 Stranges + 46 Titans + 29 Spécial Strangers + 4 Strangers Spécials origines (valeur totale 1 075,50 F) + Jeu électronique Bambino, Soccer, Kick The Goal (prix 399 F) valeur totale 1 474 F ; contre VCS Atari. Aviserais par la suite l'achat des cassettes à l'intéressé. **Philippe MICIELSKI 70, rue Emile Paladilhe 93 150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 867.07.65** (après 19 heures).

• Echange jeu Mega 10 000 contre une cassette Atari ou Activision Starmaster ou Dodge en excellent état, livrée avec pile. **Laurent COHEN - 227.17.70.**

• Particulier possédant ordinateur Ti 99/4A cherche correspondant possédant un appareil identique pour échange cassettes et informations. Achèterais aussi cassettes occasions. Région nantaise si possible. **J.-P. HARDOUIN 1, rue de Vendée 44 450 Saint-Julien-de-Concelles. Tél. : 54.12.88.**

• Echange cassette pour VCS Atari, Haunted House contre une autre. **Tél. : 079.14.29 à Stéphane.** Merci.

• Je possède un atom 16 K RAM 16 K ROM et plus de 60 programmes de jeux. Cherche un correspondant intéressé par un échange (programmes anglais si possible). **Thierry BLANCHOT, 57, rue des Fougères 57 070 Metz. Tél. : 775.35.97.**

• Echange cassettes Mattel contre d'autres ou les vends à bon prix. **Tél. : 36.65.81** après 19 h.

• Echange lot de 2 jeux électroniques Game Watch Manhole + 1 Bandai électronic Chasse Corbeau contre Pac-man ou game watch Chef, Pieuvre ou autre, excellent état avec piles S.V.P. **SURAUD Jean-Manuel 35, rue Jules Verne 33 140 Villenave d'Ornon.**

• Je possède nombreux jeux électroniques, Invaders (Lansay) La pieuvre (Nintendo) Genius, Merlin, très bon état. Echangerais contre Epoch-man ou vendrais tout cela. A débattre. **M. Christophe BLANGY 3, rue Jeanne Maillotte 59 800 Lille. Tél. : (20) 54.24.40.**

• Achèterais cassettes Atari d'occasion et échangerais jeu électronique de foot contre cassette Atari. **ARNAUD VALLI - Château de la Commanderie 89 500 Roussemeau Marsangy. Tél. : (86) 87.02.47.**

• Echangerais cassettes Mattel contre cassettes Football, Chasse aux sous-marins, Course auto. Les achèterais éventuellement (pas trop cher). Faire tout offre pour cassettes à **Laurent MONTOYA 6, rue J.-J. Rousseau 37 150 Bléré. Tél. : (16-47) 30.21.70.**

• Echange Vidéopac-Philips + 8 cassettes n° 1-4-5-22-35-36-38 + Catapulte contre console Atari + 6 cassettes. Faire offre à **M. BILLAUT Gil, Club 73, Appt 14, Bt 31 33 700 Mérignac.**

• Echange cassette Atari : Haunted House contre toute autre cassette Atari ou Activision. **M. DRAPP Laurent 6, rue de la Montagne Blieschweyen 57 800 Sarreguemines. Tél. : 795.02.87.**

• Vidéo-chess ou Backgammon contre autres cassettes Atari ou Activision, pas d'emballage. **Tél. : (68) 25.45.78.**

• Echange cassette Mattel Roulette contre Mattel Snafu ou Sea Battle ou Space Battle. Téléphoner après 17 h au **722.44.86. Stéphane MARTIN 34, rue de Longchamp 92 200 Neuilly.**

DIVERS

• Recherche programmes quelconquespour le micro-ordinateur Z X 81. Ecrire **Olivier GODELLE 28, rue des Forrières Fontaine-Bellenger 27 600 Gaillon.** Vous pouvez appeler aux heures de repas au **(32) 53.42.15.**

• Cherche programmes pour Casio F X 70 2 P. Ecrire à **Thomas HERMETET, Les Augiers, 04 000 Oigné.**

• « Viens on va jouer », émission de radio libre sur **Radio-Poitiers Ouest 103,5 FM,** vous informera de l'actualité des jeux électroniques. **Un vendredi sur deux de 18 h à 19 h.**

• Aimerais correspondre avec filles ou garçons âgés de 16 à 19 ans, s'intéressant aux jeux vidéo, habitant la France ou autres pays et parlant français ou anglais - joindre photo si possible. **J.-Christophe TROUFLEAU 12, avenue Jean Jaurès 94600 Choisy-le-Roi.**

• Qui pourrait donner renseignements cassettes Philips Vidéopac non connues en France/Suisse ou qui pourrait me dire ou se procurer un prospectus de ces cassettes (hollandaises ou allemandes ?) S.V.P. **Ecrire à Yves LAURENT AMMANN 5, rue Camille Martin 1203 Genève (Suisse).**

• Je cherche des programmes de jeux pour Sharp PC 1211 et Sinclair ZX-81. **MARIMON Augustin la Bégude 04270 Mezel.**

TOURNOIS

• Cherche partenaires pour échange de cassettes et petits tournois sur VCS Atari. **FURMANN Claude, 16, rue du Ventron 68100 Mulhouse.**

CLUBS

• Désire rencontrer toute personne désireuse de fonder un club pour organiser des rencontres et des tournois sur jeux Mattel Intellivision, région de Mulhouse, HT RHIN. Ecrivez-moi je vous contacterai **KIEFFER Didier - 1, rue Louis Pasteur 68 100 Mulhouse. HOUSE.**

• Désire fonder ou contacter (éventuellement) club Pac-Man, région Thionville Metz. Débutants s'abstenir (jeu d'arcade). **M. SAGE Antoine 12, rue Jean Jaurès 57 110 Yutz. Tél. : (16-8) 256.54.33.**

• Belgique. Je recherche des utilisateurs Atari 400/800 pour contacts, échange idées etc. J'achète Drive 810 ou 815 (Dos 2 OS) d'occasion, même cassé mais réparable. Réponse assurée. **Roger de SIEGELEER rue de la Fonderie 59 7100 La Louvière (Belgique).**

• Cherche pratiquants Atari pour fonder club d'Atariens dans la vallée de l'Essonne en particulier Mennecy et ses environs. (Echange cassettes, scores, tournois, impressions, nouveautés.) Soyez nbx. **Ecrire à Stéphane ROBERT 6, rue des Jacinthes 91 540 Mennecy.**

• Recherche toute personne intéressés par un club de microinformatique dans la Drôme ou l'Ardèche, dans le but d'échanger des idées de programme tous sujets. **Après 14 h au (75) 23.26.96.**

• Désire rencontrer toute personne désireuse de former un club en vue d'organiser des tournois pour jeux Mattel, région de DOUAI et VALENCIENNES. **Gawron Bruno, 34, immeuble Salvador Allende 59 146 Pecquencourt.**

• Un club Atari vient d'être créé dans le Nord Pas-de-Calais. Plus de 50 titres disponibles - possibilité d'expédition postale. **Patrick CARLIER 45, rue de Mons 59 100 Roubaix.**

• Aimerais avoir adresse de clubs ou stands pour jouer, pas interdit aux moins de 16 ans. **Doremus Christophe, 9, rue, Edmond Herbe 51100 Reims.** ■

TAPEZ SUR LES PUCES !

Les amateurs de batterie vont être contents (pas leurs voisins) : Mattel a pensé à eux avec une fabuleuse batterie synsonique. C'est la vedette de notre sélection-mini.

Casino de Vegas : Passez la monnaie

La sueur perle à votre front ; vous étiez venu avec 6 000 dollars. Il vous reste deux jetons de cent dollars. Vous risquez le tout pour le tout, glissez vos pièces dans la machine, abaissez le levier, les symboles défilent devant vos yeux écarquillés : « Bar », « bar », « bar » : soixante jetons tombent de la machine. Vous avez récupéré votre bien et repartez... pour un tour.

Ludotronic a réussi, grâce à *Casino de Vegas,* un coup de maître. Esthétiquement, la machine à sous est agréable, et ressemble à ses grandes sœurs. Sur trois écrans fluorescents s'affichent les différents symboles, cerises, citrons, cloches et bar. Lorsque vous introduisez vos jetons (80 au total, en métal et non en vulgaire plastique !), un bip sonore vous avertit que votre mise est acceptée. Attention, vous ne pouvez miser plus de trois jetons à la fois, le gain maximum étant bloqué à trois fois la mise de départ. Vous abaissez le levier puis vous le relâchez : les cerises, citrons, cloches et autres bars se mettent à clignoter tandis qu'une mélodie accompagne le jeu. Pendant quinze secondes, la vitesse de défilement reste la même puis elle ralentit peu à peu. Vous pouvez alors essayer de forcer la chance (faites vite, il ne vous reste que quelques secondes) en stoppant net le défilement de chaque symbole grâce à trois touches, qui correspondent à chacun des trois écrans. Le verdict est alors rendu : la combinaison finale apparaît sur l'écran. Si vous avez obtenu une des combinaisons gagnantes (voir tableau ci-contre) bravo. Sinon, ne désespérez pas : vous pouvez, grâce à un bouton dissimulé sur le devant de l'appareil, faire rendre à la machine dix jetons : largement de quoi vous refaire, avec un peu de chance... Un conseil : pour vous aider lorsque vous vous servez des touches d'arrêt, écoutez bien la petite musique qui accompagne le défilement des symboles : son rythme relativement régulier marque l'apparition des différentes figures. Un jeu agréable : sensations fortes garanties !
(Ceji-Arbois).

Las Vegas Une manne providentielle

Même titre (ou presque) mais principe différent, voici *Las Vegas,* un jeu à cristaux liquides proposé par Bandaï. Cette fois-ci, pas de crainte à avoir, vous ne repartirez pas les mains vides.

Trois joueurs s'acharnent sur des jackpots, en haut à gauche de l'écran. La chance leur sourit et très vite, ils ne peuvent ramasser toutes les pièces qui s'échappent de l'appareil. A vous de jouer ! Précipitez-vous sur cette manne providentielle. Très vite, vous vous apercevrez qu'il est bien plus payant (c'est le cas de le dire) d'observer le point de départ des pièces pour pouvoir toutes les ramasser. En effet, gare à celles qui échapperaient à vos mains avides... vous perdriez une vie par pièce !

Lorsque vous avez acquis mille points, fini les mégotages ! Il n'est plus question d'attendre des autres la moindre aumône, à vous le gros jackpot qui vous une charmante jeune femme surgit alors et vous apporte gracieusement quelques sacs de dollars ! Ceux-ci feront office défie, en bas à droite de l'écran. Les chiffres défilent devant vous ; vous les arrêtez un par un en tentant de réussir un bon score : les trois sept valent plus que les trois trois ou les trois un. Quant au reste, ça ne vaut rien, sinon le droit de retourner grapiller de nouvelles pièces derrière les autres joueurs. Heureusement, vous pouvez conjurer un hasard malheureux en rajoutant mille ou cinq mille points à votre score initial grâce au gros jackpot : de joker lorsque votre habileté sera prise en défaut et vous pourrez ainsi continuer à jouer, jusqu'à ce que vous n'en puissiez plus. Et n'ayez pas peur de vider la machine. Au pays merveilleux de l'électronique, les machines à sous sont inépuisables !
(Bandaï).

Hamburger shop Menus inattendus

Ces émotions vous ont donné faim ? Offrez-vous donc un hamburger ou une glace. Hélas, dans le « fast-food » où vous vous rendez, la pauvre serveuse est épuisée.

Les clients sont tous extrêmement pressés et les commandes pleuvent sous la forme de bulles de bandes dessinées, qu'il faut lire en un dixième de seconde. De plus, les menus sont parfois inattendus : il y a cinq plats au choix et ce choix justement est souvent déroutant.

Quant au chef, il ne se donne pas beaucoup de mal ! Sa seule fonction semble consister à brandir par les passe-plats les mets qui n'ont pas été commandés et à faire disparaître les autres. Alors, forcément, la pauvre serveuse se trompe et le client, ulcéré, d'un coup de pied fait voler en éclat le plateau et insulte la pauvre femme. En gentleman, vous vous décidez à intervenir. Vous avez remarqué que les différents plats apparaissent toujours à la même place lors des commandes. En leur donnant un numéro, vous gagnez déjà beaucoup de temps (il est déjà plus facile de mémoriser des chiffres que des noms de plat) et puis, surtout, vous avez appris à ne pas vous laisser désarçonner par une commande particulièrement importante : au lieu d'énumérer tous les plats qu'il faut aller chercher, il est tellement plus facile de se souvenir de celui justement qu'il ne faut pas prendre, et ce d'autant plus que certains ont des caractéristiques « visuelles » particulièrement remarquables : (le cornet de frites est le seul qui soit noir, par exemple).

Pas de panique donc mais de la méthode, des réflexes et bien sûr de la mémoire : *Hamburger Shop* est un jeu très agréable, à la fois éducatif et ludique, ce qui est rare.
(Bandaï).

Nombre de jetons Signes			1	2	3	Nombre de jetons Signes			1	2	3
	—	—	2	4	6				8	16	24
		—	4	8	12				6	12	18
			8	16	24				10	20	30
		BAR	6	12	18	BAR	BAR	BAR	20	40	60

Synsonics Drums

Déjà célèbre pour ses poupées, ses jeux électroniques et sa console vidéo, Mattel lance un nouveau défi, en présentant sa dernière nouveauté, une mini-batterie, qui, pour moins de mille francs, comblera les amateurs.

Il n'y a pas si longtemps, en effet, les instruments de musique qui faisaient appel à l'électronique étaient d'une piètre qualité. Pour restituer le son d'un piano, d'un orgue ou d'une clarinette, les moyens mis en œuvre étaient considérables et le résultat pas toujours convaincant. Puis sont apparus les premiers mini-claviers qui offraient de réelles possibilités et un grand confort d'utilisation. De plus, quelques rythmes d'accompagnement étaient souvent préprogrammés (rock, valse, bossa nova etc.) mais on ne pouvait varier que leur intensité et leur tempo.

Il était par conséquent impossible de créer soi-même ses propres rythmes, à moins d'acheter une batterie complète, chère, encombrante et forcément bruyante ou de se contenter de casseroles diverses et variées !

La batterie synsonique de Mattel a de fortes chances de satisfaire tous ceux qui se heurtaient à ces difficultés. Sa taille (24 cm x 21 cm x 6 cm) et sa légèreté permettent de l'emporter partout ; elle fonctionne avec six piles ou sur secteur, grâce à un transformateur extérieur de neuf volts (dommage que ce dernier ne soit pas fourni avec la batterie) ; enfin, vous pouvez écouter vos compositions par l'intermédiaire d'un casque : discrétion assurée !

Composez et enregistrez vos rythmes

Pour les débutants, différentes touches (trois par instruments) remplacent les disques en caoutchouc. Vous pouvez jouer en les frappant directement et, si vous les maintenez enfoncées, elle produisent des roulements, dont la vitesse varie suivant la touche choisie. Il est également possible, grâce aux touches de contrôle du tempo, d'accélérer ou de ralentir le rythme. De plus, en gardant à la fois deux touches enfoncées, vous obtenez des rythmes préprogrammés, très pratiques lorsque l'on enregistre, pour se donner une base rytmique de départ. Car le fin du fin réside dans la possibilité d'enregistrer vos rythmes et de composer réellement, en ajoutant peu à peu chaque instrument au précédent. Vous disposez de trois mémoires, qui vous offrent chacune un cycle de seize temps, ce qui vous laisse de nombreuses possibilités. A la fin de chaque cycle, l'ordinateur revient au premier temps et recommence à jouer, jusqu'à ce que vous l'interrompiez ou que vous fassiez démarrer une autre mémoire.

Véritable instrument de musique et non simple gadget, la batterie synsonique de Mattel offre une solution séduisante à tous ceux qui souhaitent se lancer dans les percussions. La fidélité des timbres est extraordinaire et les effets que l'on peut en tirer vous étonneront. Une réussite dans un domaine délicat ! (Mattel).

A brancher sur sa chaîne stéréo

Mais c'est en raccordant votre batterie à un amplificateur de chaîne stéréo (prise « auxiliaire ») ou à un ampli de guitare que vous goûterez réellement de grandes satisfactions. La fidélité des sonorités est surprenante. Les Toms (grosse caisse) sont puissants, amples et profonds, (vous pouvez même accorder le Tom 1 sur une gamme de cinq octaves), la caisse claire est agressive et nerveuse, mais ce sont les cymbales qui sont les plus spectaculaires. Une touche « accent » fait office de charleston et la surface en caoutchouc, extrêmement sensible, permet des crescendo stupéfiants. Pour jouer, vous disposez, en effet, de quatre cercles de caoutchouc (d'un diamètre de 7,5 cm), que vous frappez avec vos doigts ou avec des baguettes (au début, l'exiguïté des surfaces en caoutchouc vous déroutera, mais on s'y fait très vite). Le résultat est extraordinaire, car, au contraire des instruments à clavier qui, lorsque vous enfoncez une touche, donnent toujours le même son, la batterie synsonique possède des disques sensibles à la pression : plus vous frapperez fort, plus le volume sonore sera élevé ! Tous les effets sont donc permis, en particulier les roulements, qui commencent très bas pour finir au niveau maximum.

Tennis
A bout de souffle

En plein hiver, les courts de tennis couverts (et chauffés !) sont pris d'assaut et les courts en plein air bien souvent impraticables. Heureusement, Miro Meccano a résolu le problème et vous propose le fin du fin, l'entraînement à domicile.

Le court apparaît devant vous ; les deux joueurs attendent, prêt à servir. Sélectionnez le niveau choisi (entraînement, jeu normal ou jeu rapide, et indiquez à l'ordinateur le nombre de joueurs. A deux, vous dirigez un joueur et votre adversaire s'occupe de l'autre ; seul, vous rivalisez d'habileté avec l'ordinateur. Chaque joueur dispose de sept touches, une orange et six blanches : la touche orange est utilisée pour servir, les six autres permettent de renvoyer la balle après avoir déplacé son joueur en six endroits différents. Dans un premier temps cependant, il vaut mieux, si l'on ne veut pas se faire écraser par l'ordinateur, se contenter de renvoyer la balle de l'endroit où l'on sert. Mieux encore, essayez de jouer avec les deux tennismen en même temps, sans les déplacer : vous apprendrez ainsi à appuyer sur les touches au bon moment (pas trop tard bien sûr, mais pas trop tôt non plus : vous n'aurez pas le temps de refrapper la balle). Puis, jouez contre l'ordinateur et, peu à peu, devenez plus mobile ; vous testerez les possibilités du jeu, les réactions de la balle, le comportement et la rapidité des joueurs.

En effet, les balles ne réagissent pas toujours de la même façon, surtout si elles sont renvoyées par un adversaire mobile.

Vous devrez donc vous déplacer en fonction du point d'impact de celles-ci mais aussi en fonction de la place de l'autre joueur. Pour faciliter vos débuts, des schémas vous expliqueront les différentes possibilités de rebond. Vous pourrez alors mémoriser certains coups et ainsi déterminer à l'avance la place à occuper pour ne pas être pris en défaut. Mais plus encore que l'apprentissage théorique, l'entraînement reste le meilleur moyen pour devenir un champion. Et croyez-nous, ce n'est pas chose facile avec ce jeu de tennis qui risque de vous tenir longtemps en haleine... (Miro Meccano).

Frogger
Pas vraiment à l'aise

Une grenouille téméraire s'est aventurée loin de chez elle. Aidez-là à retrouver le chemin de son étang natal, malgré de nombreuse embûches.

Première difficulté : des camions multicolores foncent sur une route à trois voies et, sans souci des règles de sécurité, se suivent parfois collés les uns aux autres, ce qui, malgré toute la célérité possible, constitue un barrage infranchissable. Heureusement, notre amie grenouille a des jarrets de fer : elle peut lorsque cela s'avère nécessaire, bondir devant les camions, sans que ceux-ci puissent la rattraper. Mais malgré tout, une nationale ne constitue pas un lieu de villégiature bien agréable pour une grenouille, si rapide soit-elle. Le talus qui borde la route est beaucoup plus paisible, du moins lorsqu'on n'y reste pas trop longtemps. En effet, des serpents y rôdent ; et qu'est-ce qu'une grenouille pour un serpent sinon un plat de choix. Notre pauvre animal ne semble vraiment pas à l'aise : d'un côté, la route, là où elle est, les serpents, de l'autre côté, une rivière au courant trop rapide pour elle. Que faire ? Elle regarde avec envie les tortues qui sont suffisamment puissantes pour remonter la rivière tout en évitant les bûches qui descendent au fil de l'eau. Soudain, une idée lui vient. Pourquoi ne pas utiliser ce moyen de locomotion ? En sautant de carapace en bûche, puis de bûche en carapace, elle devrait pouvoir gagner l'autre rive. Sitôt dit, sitôt fait ; quatre sauts et la voilà chez elle, enfin tranquille.

Ce qui n'est pas votre cas : une nouvelle grenouille vous appelle au secours... *« Frogger »* est un jeu très complet : les effets lumineux sont agréables, vous manœuvrez la grenouille avec un mini-joystick très pratique.

Un interrupteur vous permet de couper le son et enfin vous pouvez utiliser un adaptateur de courant. Mais surtout vous serez séduit par la grenouille elle-même qui, avec toute une gamme de mimiques appropriées, est réellement irrésistible.

(Lansay).

J.-M. Blottière



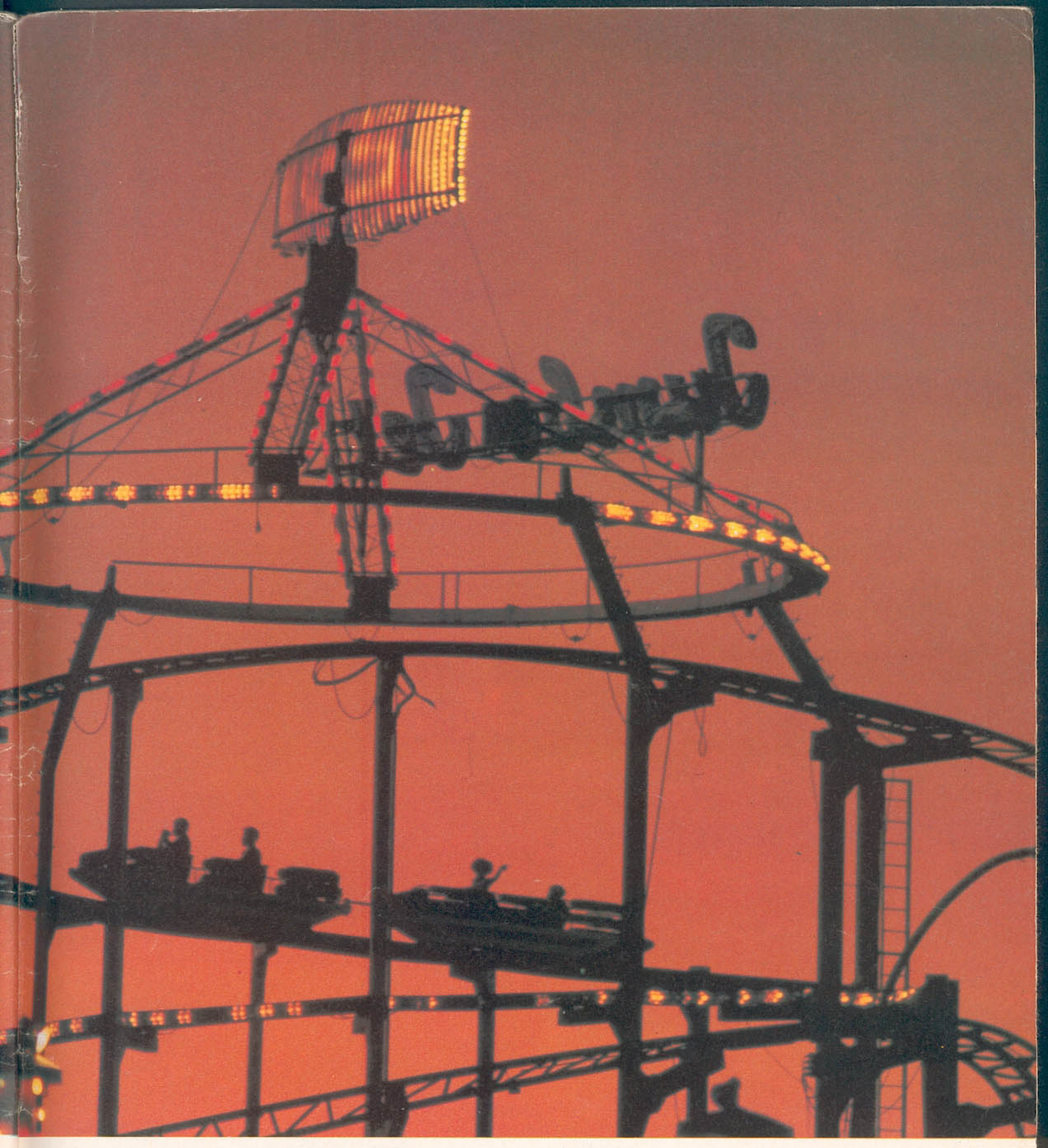
CASINO DE VEGAS
Pays
FROGGER
Gakken
TOMYTRONICS™
TENNIS
LASVEGAS
BANDAI ELECTRONICS
HAMBURGERSHOP
BANDAI ELECTRONICS





Carte postale

CONEY ISLAND



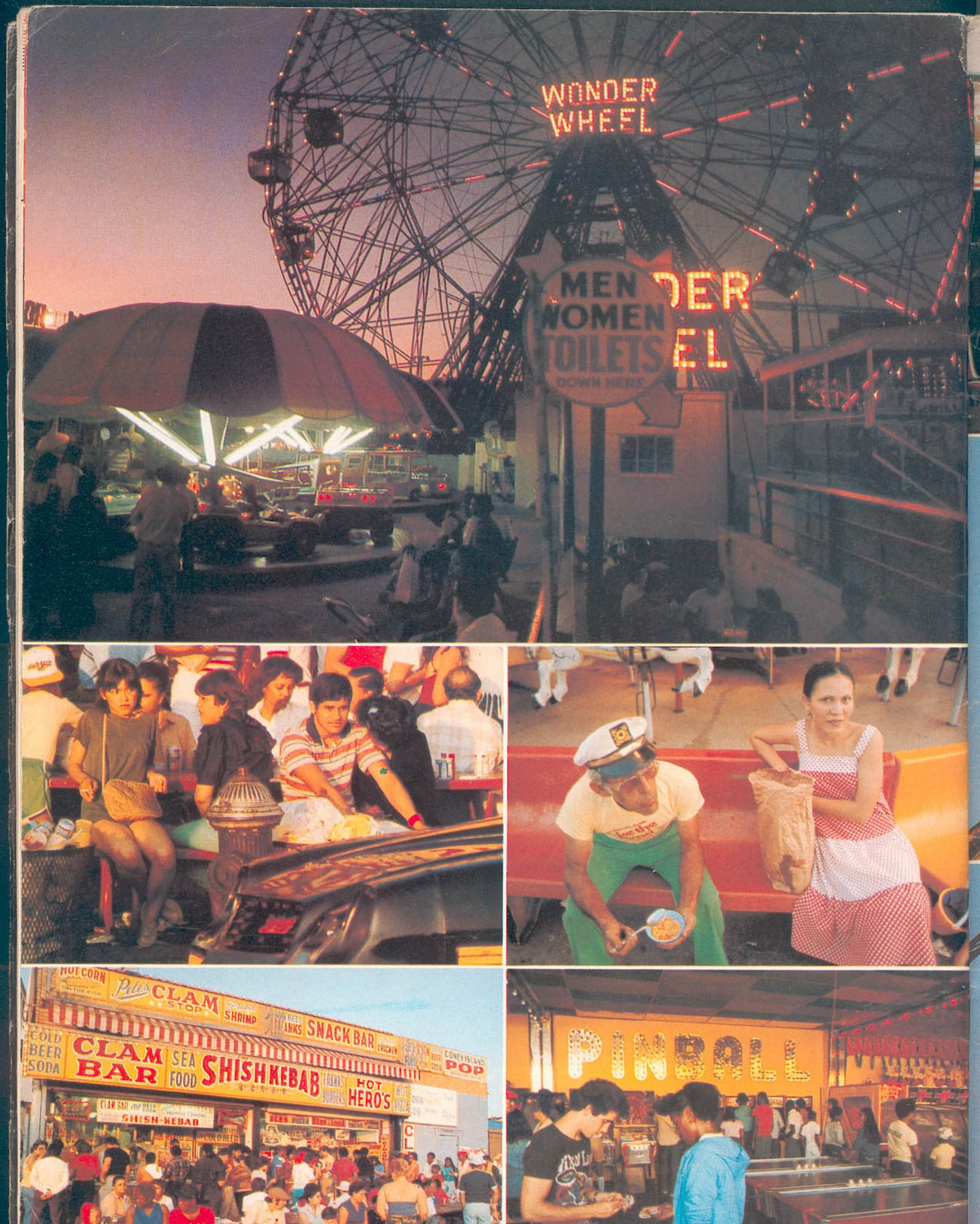
Celle qui fut pendant près de cent ans la station la plus célèbre du Nouveau Monde, le rendez-vous de la haute société new-yorkaise, n'est plus, aujourd'hui, qu'une plage misérable à l'extrémité de Brooklyn. Pourtant, chaque année, 50 millions de personnes visitent, fascinées, ce New-York-sur-Mer, considérablement réduit, où les attractions et les manèges ne sont pour la plupart que les vestiges des années 1920, mais où les jeux vidéo désormais occupent le haut du pavé dans les allées des loisirs à bon marché.

Ainsi, dans une ambiance de carnaval, d'innombrables stands de jeux électroniques, illuminés de néons multicolores, attirent joueurs et parieurs frénétiques. Des enfants mâchonnant du chewing-gum arborent des tee-shirts à la gloire de leurs jeux vidéo préférés, jouent sur écran aux gendarmes et aux voleurs, à cache-cache et même à colin-maillard, essayant de reconstituer l'image mythique de la lutte du bien contre le mal.

Ces jeux ne sont-ils pas la transposition sur écran de leur vie ?

Noirs, Porto-Ricains, pour la plupart, trouvent là une revanche inespérée, un rêve.

Coney Island n'est-elle pas encore un rêve, une façade, une presqu'île faite de décors en trompe-l'œil ? ▶


WONDER
WHEEL
MEN
WOMEN
TOILETS
DOWN HERE
HOT CORN
Pete's CLAM STOP
SHRIMP
SNACK BAR
COLD BEER SODA
CLAM BAR
SEA FOOD
SHISHKEBAB
HOT HERO'S
CONEY ISLAND POP
SHISH-KEBAB
PINBALL

CONEY ISLAND







Au temps de sa gloire passée, Coney Island possédait trois grands parcs d'attraction : Steeple-Chase, qui existe encore, Luna Park, rasé aujourd'hui, où l'on a construit un ensemble immobilier pour gens aux revenus modestes et Dreamland, « le pays des rêves », qui fut, sans aucun doute, le plus ambitieux de tous les parcs d'attractions édifiés au début du siècle.

Sept hectares d'espace clos et une tour de 125 mètres de haut brillaient sous les feux d'un million d'ampoules électriques. Il y avait aussi un zoo, avec des lions, des ours, des loups, des fourmiliers, des singes, des pumas et un éléphant surnommé le « Petit Hip » la mascotte des visiteurs. Le village du parc était aussi le plus fou : il abritait un « sauvage » originaire de Bornéo qui cohabitait avec quelques 300 nains. On exhibait dans une couveuse des prématurés et les mères accouraient à Coney Island pour proposer leur progéniture née avant terme.

Tout était surprenant et dépassait l'entendement... Toboggans géants, manèges impressionnants, montagnes russes, tunnels de l'amour, tout était fait pour la fête.

Tout au long du rivage, des restaurants furent construits, certains pouvaient accueillir plus d'un millier de personnes. Des clubs très fermés y fondèrent même leurs filiales par exemple : le Jockey Club, l'University Club...

L'été, la station recevait le gratin de la haute société new-yorkaise, les vedettes du sport, les stars du show-business, mais également les gens du milieu, les escrocs, les demi-mondaines.

Trois superbes hippodromes firent de Coney Island la capitale des courses aux Etats-Unis. Le public affluait, les personnalités aussi. C'est dans cette station balnéaire que furent « inventés » les hot-dogs, les bains de mer organisés, avec la location de « costumes » de bain pour 25 cents par jour. D'immenses tentes bariolées furent installées pour entreposer plus de vingt mille maillots.

Mais les lendemains de fête sont toujours tristes et aujourd'hui, dans Surf Avenue, allée parallèle à la promenade du bord de mer, le sol est jonché de boîtes de bière rouillées, de timbales en carton, d'emballages, de détritus de toutes sortes. Tout est douteux, les hot-dogs, les pizzas que l'on sert dans les baraques restant ouvertes sont immondes.

Tout est laid, sale et pourtant Coney Island la moribonde, fascine encore et, pour la plupart des visiteurs, c'est tous les jours Noël, bien qu'une nostalgie faite de souvenirs passés, flotte sur cette ville en ruine, qui n'attend plus que les bulldozers. Même si les lampions accrochés çà et là, le long des rues et autour des vieux manèges, ne sont que des lumignons sans joie et les bonimenteurs que des vieillards épuisés dans leur dernier refuge, Coney Island vend quelques rares instants de bonheur aux joueurs, des rêves enluminés aux pauvres gens et procure à des milliers de mères de familles noires ou porto-ricaines de précieux moments de quiétude...

PHOTOS : ELIE BERNAGER

Texte : Danielle LYARD
Reportage : Elie BERNAGER





TOUS LES TRUCS

Bravo à Tilt, un journal super-génial dans lequel nous apprenons tout sur les dernières nouveautés en matière de jeux électroniques, d'arcades, de consoles... et en plus, ce qui est super tous les trucs pour gagner sur ces jeux. Merci à toute la rédaction de Tilt.

O. Labbé - Villers La Chèvre

PHOTOS D'ECRAN

Votre journal est super. J'ai beaucoup apprécié le dossier du n° 2 qui analysait toutes les cassettes. Je possède un VCS Atari et n'achète aucune cassette sans voir vos notes et appréciations. Il manque pourtant deux choses aux analyses dans « Tubes » : le prix des cassettes et la photo de ce qui se passe à l'écran à la place de celle qu'il y a sur la boîte de vente. Salut !

Stéphane Zanini

Excellente idée. Nous allons dorénavant vous montrer beaucoup d'écrans.

DES PRIX !

Votre revue est très bien faite, très intéressante. Je ferai toutefois un seul reproche, c'est que vous devriez donner les prix des cassettes que vous testez. Cela aiderait beaucoup l'acheteur du produit.

Mesloud Jean-Michel - La Varenne

Chaque fois que cela est possible, nous indiquons les prix (qui varient souvent, hélas). Pour les cassettes, nous allons progressivement les publier.

COMPATIBILITE

Super revue qui, je pense, se faisait attendre par tous les amateurs et les professionnels du jeu vidéo.
J'aurais juste une question à vous poser — existera-t-il un jour des cassettes de jeux se plaçant sur la console Atari et à la fois sur la console Mattel ?

Olivier Goetschy - Paris

Pour l'instant les cassettes Atari ne sont pas compatibles avec une console Mattel et vice versa. Les cassettes Mattel prévues pour s'adapter sur Atari ne pourront pas se brancher sur une console Mattel mais seront exclusivement destinées à la console Atari.

BLACK AND WHITE

Je trouve votre journal formidable, passionnant, incroyable, fantastique ! Mais je vous reproche seulement qu'il soit bimestriel. Pourquoi pas mensuel ? Et j'aimerais vous demander si les cassettes Mattel pour le VCS Atari peuvent être visionnées sur un TV noir et blanc.

Fabrice Ferranti - Marseille

Aucun problème sauf... l'absence de couleurs !

IMPARTIAL

Pour les passionnés de jeux électroniques et de vidéo comme moi, il manquait quelque chose. J'ai acheté le premier numéro de Tilt pour voir : vous êtes ce quelque chose.
Grâce à votre description détaillée des consoles dans le n° 2, j'ai pu faire mon choix et acheter une console. Bravo pour votre impartialité et longue vie à Tilt. Pourriez-vous m'indiquer s'il y a des locations de cassettes Atari dans mon secteur (Lille, Roubaix, Tourcoing) ; je vous en remercie.

Philippe Plaisant

Pas de magasins qui proposent des cassettes de jeux en location à notre connaissance. Votre lettre suscitera peut-être des vocations. Dès que des clubs existeront, nous vous en parlerons.

RUSH

Bravo pour votre revue, j'espère que vous avez un long avenir devant vous. Faites un maximum d'essais de cassettes de jeux vidéo parues ou à paraître et je me précipiterai sur vos numéros à venir !

J.-F. Pérol - Orsay

C'est noté !

NEOPHYTE

Je viens de découvrir votre revue et vraiment je la trouve très chouette. Les jeux électroniques sont un domaine que je compte bien explorer mais je suis encore un néophyte.
Pourriez-vous m'expliquer ce qu'est une « arcade » (terme souvent rencontré dans le n° 2 de Tilt ?) ? D'ailleurs dans votre rubrique : Service Compris - Arcades, vous parlez de jeux qui paraissent vraiment passionnants mais il serait utile, je pense, de savoir sur quelles consoles on peut en adapter les cassettes.

Philippe Levray - Roissy

Arcades = salle de jeux dans laquelle vous pouvez jouer sur tous les jeux que nous vous présentons dans « Service Compris ». Les jeux d'arcades sont donc de grosses machines opposées aux consoles, beaucoup plus petites, qui se branchent sur un poste TV et offrent un grand choix de cassettes interchangeables. Les plus grands succès de jeux d'arcades sont par ailleurs repris sur des cassettes adaptables aux consoles. (Pac-Man, Defender...)

GRAPHISME

D'abord j'aimerais dire un grand bravo à Tilt, c'est un super-journal qui est très intéressant et passionnant. J'ai surtout aimé vos rubriques : « Tubes » et « Tilt Journal » ainsi que votre article sur le « Pac-Man » dans le n° 1 et sur les consoles vidéo télé dans le n° 2. Une question : où pourrais-je trouver les cassettes « Imagic » ; leur graphisme est-il aussi surprenant que vous le montrez.

Jean Martinon - Les Roches de Condrieu

Les points de vente les plus proches : Ets Hifi-Maurin, 2 rue d'Alsace, 38000 Grenoble - Ets Arnaud, 7 pl. Victor Hugo, 38000 Grenoble.

FANTASTIQUE

Je tiens à vous remercier pour votre fantastique et passionnante revue. Je suis en possession d'un VCS Atari et je voudrais savoir si vous pourriez me donner des précisions sur les cassettes Imagic.

Gilles Miralles - Grasse

Nous sommes en train de tester les fabuleuses cassettes Imagic. Nous vous en dévoilerons tous les secrets dans le prochain numéro de Tilt.

COMPARATIF

J'ai lu avec attention votre étude concernant le TI 99/4 A, mais je voudrais savoir comment il se situe par rapport à l'Atari 400, à l'ordinateur Victor ou aux autres. Lequel de ces ordinateurs permet d'avoir le maximum de possibilités. Améliorent-ils le graphisme et l'intérêt des jeux vidéo des consoles classiques.

Michel Bescond - St Aubin De Médoc

Vous saurez tout sur les ordinateurs qui jouent en lisant Tilt n° 4.

Le Directeur de la Publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 3e trimestre 1982 - Photocomposition : Compotronic - Gravure : Graphis-Photogravure - Imprimerie : N.I.C., Reims - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64671.

CONCHESS

ORDINATEUR D'ECHECS

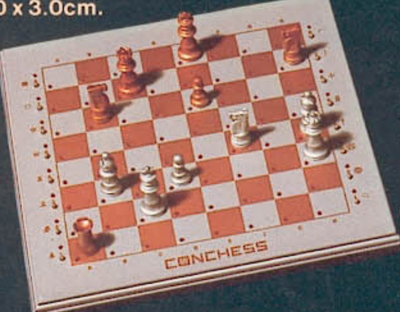


MONARCH
Echiquier de très haute performance. Superbe présentation en bois mahogany.
Dim. 52 x 52 x 3.7cm.

ESCORTER
Echiquier de haute performance et d'avant garde cuivre et argent.
Dim. 30 x 30 x 3.0cm.



AMBASSADOR
Echiquier de haute performance. Belle présentation classique en bois de rose.
Dim. 38 x 38 x 3.7cm.





Programmes ordinateur présentés en cassettes interchangeables.
17 x 10 x 1.8cm.

La meilleure performance

Les CONCHESS donnent une nouvelle dimension à la famille des échecs électroniques.

- Design élégant
- Echiquier auto-répondeur
- Prix compétitif
- Possibilités sans limite

Principales caracteristiques

- Echiquer auto-répondeur entièrement automatique – aucune pression à faire ni sur les touches, ni sur les cases.
- 10 niveaux de jeux.
- 2 niveaux spéciaux pour analyse de la position et recherche de mat.
- Mémoire de tout le jeu permettant le retour intégral de la partie.
- Peut jouer les blancs ou les noirs, ou jouer contre lui-même.
- Le programme et le micro processeur sont contenus dans un module interchangeable.
- Peut suggérer des coups à son adversaire.
- Réfléchit sur le temps de son adversaire.
- Pratique éventuellement la sous promotion.
- Arbitre les parties entre joueurs.

Distribuè Par

Lansay S. A. 149, Bd Voltaire 92600 Asnières
Tél: 733-80-80 Télex: 611533.

L'EMPIRE PARKER CONTRE-ATTAQUE.

Parker agrandit l'univers des jeux vidéo. Déjà quatre cassettes : "L'Empire contre-attaque",® "Frogger",® "Amidar"® et "Spider Man"® sont en vente. Dans les tout prochains mois, 14 nouveaux jeux vidéo sont prévus : "Super Cobra",® "Reactor",® "Tutankham",® "Action Man",® "James Bond"®..., les héros du grand écran, des bandes dessinées et les jeux d'arcades les plus en vogue. Suivez de près le marché des jeux vidéo. Parker contre-attaque et la Force est avec lui. Les jeux Parker sont distribués par Miro-Meccano.





BAZAINE/DES

LES CASSETTES PARKER DETESTENT VOUS LAISSER GAGNER.